

# BIT

ATARI XE, XL  
ATARI ST, STE  
AMIGA 500-4000  
COMMODORE 64  
PC AT 286-586  
ZX SPECTRUM  
DIDAKTIK M, GAMA

25 Sk / 25 Kč

MESÁČNIK PRE POUŽÍVATEĽOV DOMÁCIH POČÍTAČOV  
11/94

## PACIFIC STRIKE

LETECKÉ SÚBOJE  
2. SVETOVEJ VOJNY  
V TICHOM OCEÁNE

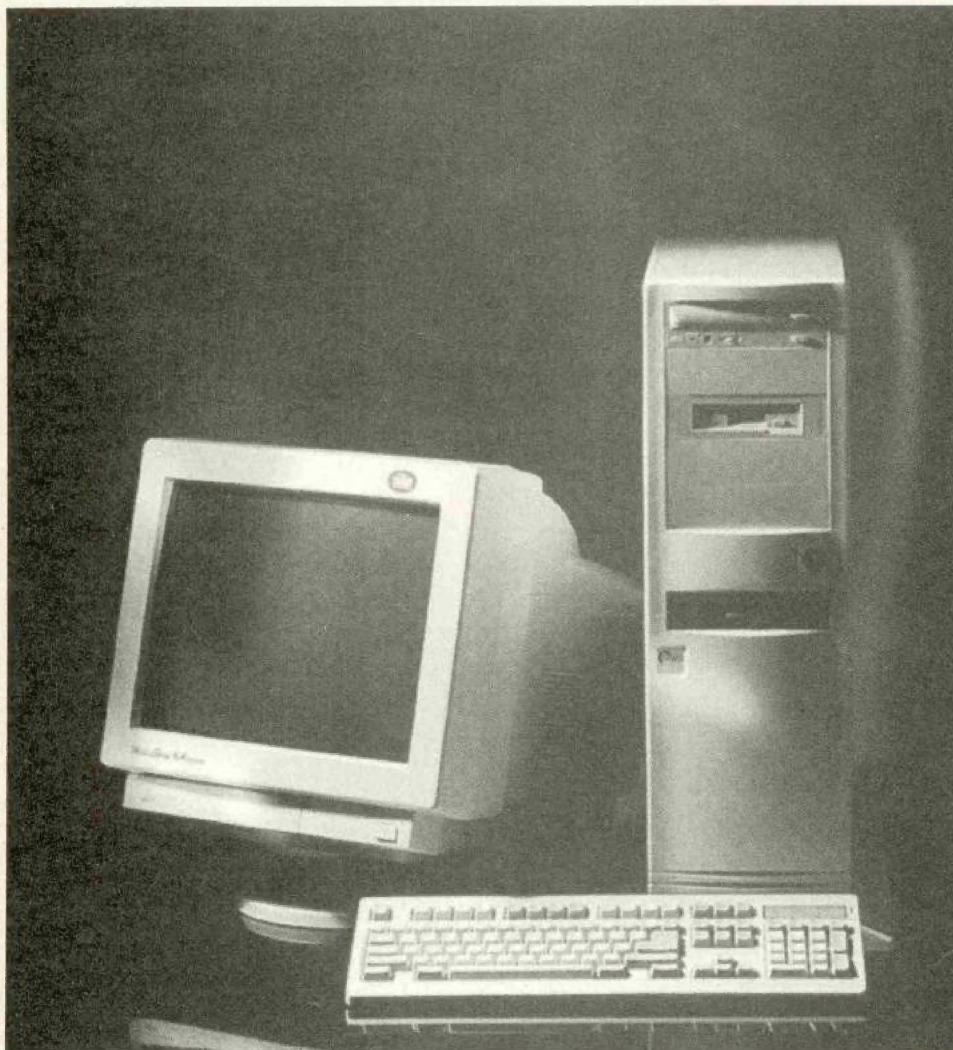
## DETROIT

VYTVORTE SI SVOJE  
VLASTNÉ AUTOMOBILOVÉ  
IMPERIUM

## F1 CHAMPIONSHIP

DOMARK NAPROGRAMOVAL  
NOVÉ ZÁVODY FORMULE 1

# COMPUTER *land*



## Počítače TESCO

386 SX 33, ISA	30488,- Sk
385 DX 40, ISA	33850,- Sk
486 SX 25, ISA	35700,- Sk
486 DX 33, VLB	51104,- Sk
486 DX2 66, VLB	57600,- Sk
486 DX4 100, VLB	72000,- Sk

## Polohovacie zariadenia

myš DEXXA	352,- Sk
myš GENIUS ONE	452,- Sk
myš LOGITECH PILOT	1040,- Sk
myš LOGITECH MOUSEMAN	1980,- Sk
trackball GENIUS	580,- Sk
trackball LOGITECH	1784,- Sk

## Zvukové karty

SOUND BLASTER DELUXE	2576,- Sk
SOUND BLASTER PRO	3280,- Sk
SOUND BLASTER 16	5320,- Sk
LOGITECH SOUNMAN	3620,- Sk

## CD ROM mechaniky

MITSUMI FX 001	7552,- Sk
SONY CDU 33A	7660,- Sk

## Diskety

Noname 5,25" HD	140,- Sk
Noname 3,5" HD	252,- Sk
Verbatim Datalife 5,25" HD	192,- Sk
Verbatim Datalife 3,5" HD	292,- Sk

## Reprosústavy

TRUST 2x25 W	1160,- Sk
TWIN CAM 2x40 W	1880,- Sk
YAMAHA SBS 300, 2x20 W	3472,- Sk

## Joysticky

Noname PC	360,- Sk
DEXXA	540,- Sk
GRAVIS	1172,- Sk

Všetky ceny sú uvedené bez DPH

## NAŠA PREDAJŇA PONÚKA UŽ AJ PC A MULTIMÉDIÁ

počítače - grafické karty - pamäte - monitory - disketové mechaniky  
klávesnice - pevné disky - myši - trackbaly - joysticky - podložky pod myši  
scannery - zvukové karty - video karty - reprosústavy - CD ROM mechaniky  
filtre na monitory - káble - datové prepínače - diskety - tlačiarne - držiaky

# COMPUTER *land*

Povraznícka 4  
Bratislava

05 Čo nás čaká (a neminie?) ..... DETROIT  
 06 Rebríčky najúspešnejších hier .... NA ŠEŠT NAJROZŠÍRENEJŠÍCH POČÍTAČOV  
 07 Súťaž ..... PRVÁ CENA: AMIGA CDTV MULTIMEDIA  
 10 Adventure znamená dobrodružstvo ..... POLICE QUEST 1, VEIL OF DARKNESS  
 14 Návod ku hre ..... FLASHBACK  
 17 Čo nás čaká (a neminie?)..... OPERATION G2  
 18 Návod ku hre ..... RED BARON  
 19 Bleskové recenzie ..... PREMIER MANAGER 2, BBC: MATCH OF THE DAY,  
 CLUB FOOTBALL  
 22 Návod ku hre ..... LOP EARS  
 23 Tipy a triky ..... KÓDY DO HIER PRE PC  
 26 Prvá pomoc ..... PRE TÝCH, KTORÍ SI NEVEDIA RADY  
 27 Návod ku hre ..... GOBLINS 2  
 30 Návod ku hre ..... SUPERFROG  
 31 Návod ku hre ..... THE TRAIN, MURRAY MOUSE SUPERCOP  
 34 Zo softwarových kuchýň ..... PRIPRAVOVANÉ HERNÉ NOVINKY  
 35 Listáreň ..... DOPISY ČITATELOV  
 36 Bleskové recenzie ..... DEPTH DWELLERS, CORRIDOR 7: ALIEN INVASION,  
 SUPER SPEAR OF DESTINY  
 37 Oprášené programy..... WIZADRY: BANE OF THE COSMIC FORGE  
 38 Programujeme v strojovom kóde ..... ASSEMBLER Z80 PRAKTICKÁ LEKCIA 15

## RECENZIE

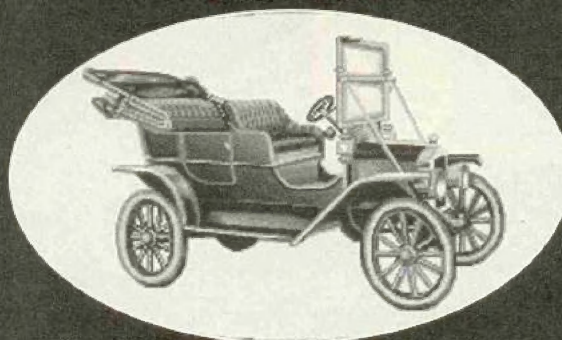
- 12 FURY OF THE FURRIES
- 13 SOCCER KID
- 16 F1 CHAMPIONSHIP
- 28 RAPTOR
- 29 SCRABBLE



SOCCER KID

## MEGA RECENZIE

- 08 DARK LEGIONS
- 40 PACIFIC STRIKE



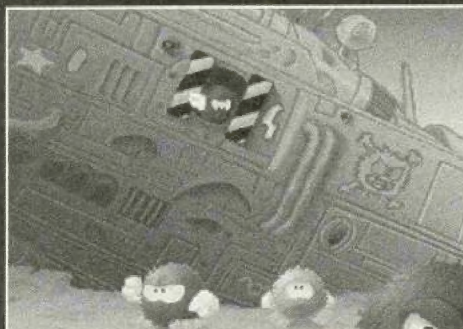
DETROIT



DARK LEGIONS

## MAPY HIER

- 20 LOP EARS (1)
- 21 LOP EARS (2)
- 24 PRINCE OF PERSIA 2 (1)
- 25 PRINCE OF PERSIA 2 (2)
- 32 MURRAY MOUSE SUPERCOP
- 33 PRINCE OF PERSIA 2 (3)



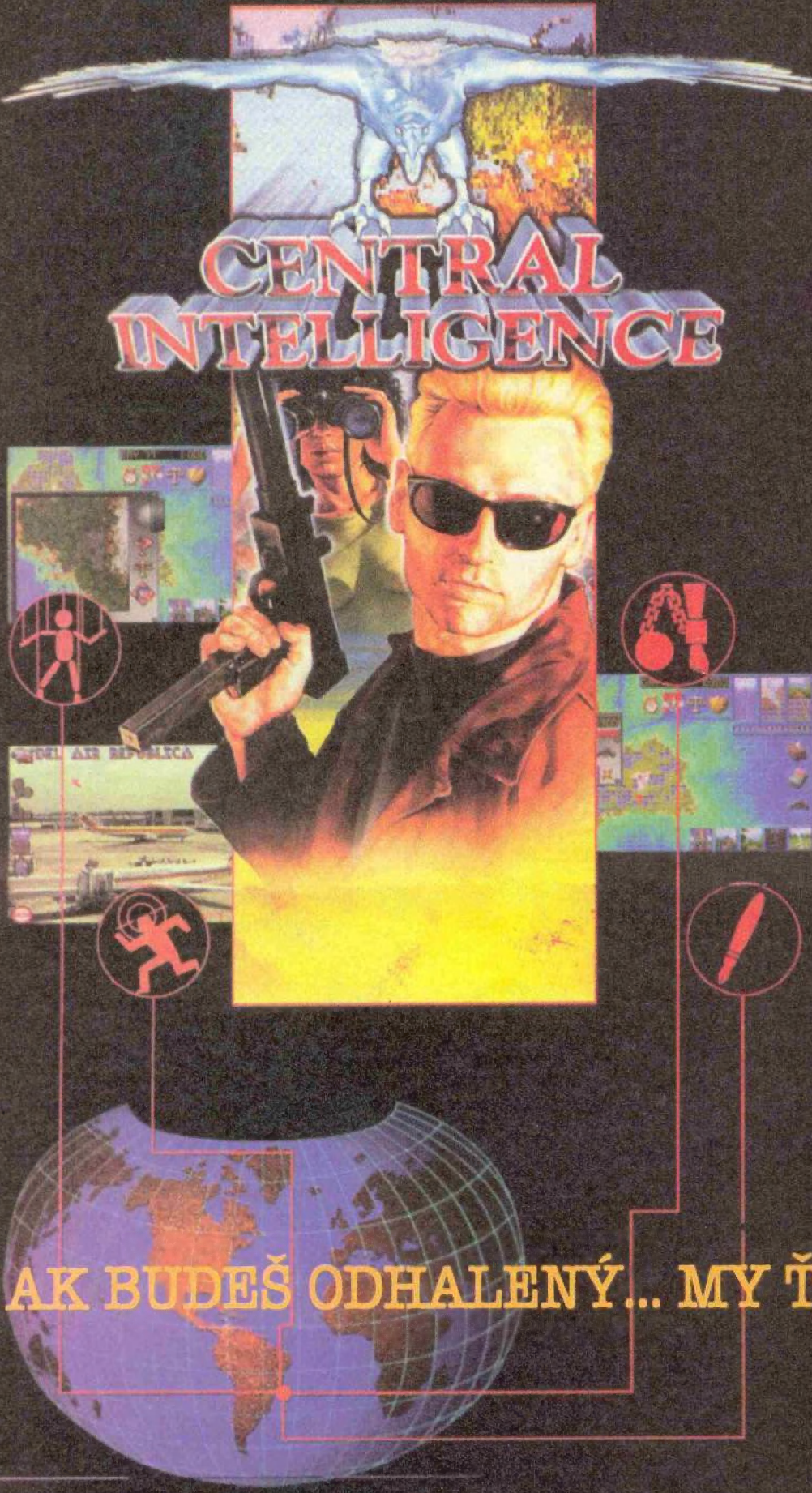
FURY OF THE FURRIES



RAPTOR

**BIT**

Časopis pre používateľov domácich počítačov so zameraním prevažne na herný a systémový software. Vychádza ako mesačník, dvanásťkrát do roka. 38. číslo (11/94) ● Adresa redakcie: BIT, P.O. Box 74, 810 05 Bratislava 15 ● Telefón: 07/496 400, Fax: 07/496 401 ● Typo a lito: Taurus Color DTP/DTR s.r.o., Bratislava ● Tlač: Slovenská Grafia a.s., Pekná cesta 10, 835 03 Bratislava ● Distribúcia pre SR: PNS, MEDIAPRINT – KAPA, PDS, ULTRASOFT a súkromní kolportéri ● Distribúcia pre ČR: PNS, Mediaprint & KAPA Pressegrasso, s.r.o., Na Jarově 2, Praha 3 ● ISSN: 1210-0242 ● Registračné číslo MK SR: 298/90 ● MČ: 49049 ● Cena jedného čísla: 25,- Sk, polročné predplatné: 150,- Sk, celoročné predplatné: 288,- Sk ● Objednávky na predplatné pre SR prijíma: BIT, P.O. Box 74, 810 05 Bratislava 15 ● Objednávky na predplatné pre ČR prijíma: OTES Computer Systems, P.O. BOX 48, 656 48 Brno 2 ● Šéfredaktor: Ľudovít Wittek ● Redaktor: Ivo Slávik ● Grafická a technická úprava: Viktor Kubal ml. ● Fotografie: František Petříška ● Neobjednané príspevky redakcia nevracia ● Redakcia nezodpovedá za obsah inzerátov ● Vydáva: ULTRASOFT, spol. s r.o., P.O. Box 74, 810 05 Bratislava 15 ● Podávanie novinových zásielok povolené Ráditeľstvom pošt Bratislava č.j. 3 410 dňa 11.11. 1991.



# CENTRAL INTELLIGENCE

AK ZLYHÁŠ...

NIKDY SI  
NEEXISTOVAL

Uplatnením všetkých výhod CD-ROM sa podarilo skonštruovať rozsiahle a realistické scenáre.

CENTRAL INTELLIGENCE je záverečným testom tvojich strategických schopností.

Integrovaným ovládaním troch oblastí: propagandy, armády a politiky môžeš dosahovať svoje ciele v štýle tajných akcií CIA. Vyberaj svoje kroky obozretne... Môžeš sa poistiť pre prípad protiútok.

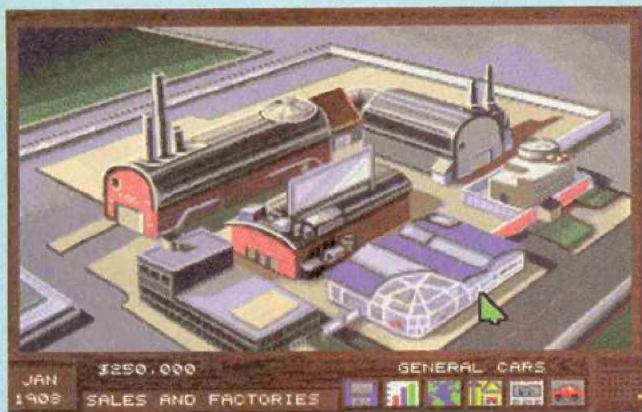
Trisíckrát opakované divadlo môže začať svoje ďalšie dramatické predstavenie.

AK BUDEŠ ODHALENÝ... MY ŤA NEPOZNÁME!

"Mnohostrannosť, pútavosť a vysoká hrateľnosť robí z CENTRAL INTELLIGENCE napínavý a dobrodružný príbeh."

PC PLAYER (hodnotenie \*\*\*\*)





## IMPRESSIONS

# DETROIT

V dnešnej dobe, keď kvalitné počítačové hry chrlí neustále asi tucet výborných, niekoľko desiatok dobrých a niekoľko stoviek priemerných až podpriemerných softwarových firiem, je čoraz ťažšie vymyslieť pre novú hru originálny alebo aspoň neobohraný námet. Firme Impressions sa to kupodivu asi podarilo. Jej programátori si totiž zobrali inšpiráciu z rôznych simulátorov vlakovo-finančných impérií (RAILROAD TYPHOON, A-TRAIN) a vytvorili tentoraz niečo nápadom síce staré ale obsahom úplne nové - simulátor automobilového impéria.

Vašou úlohou je vžiť sa do role majiteľa vznikajúceho automobilového koncernu. Píše sa rok 1908, vy máte vo vrecku smiešny obnos 250\$ a pred sebou nefahkú úlohu začať vyrábať a predávať automobily. Prvý krok, ktorý musíte urobiť, je umiestnenie vašej prvej továrne. Keď to urobíte, môžete začať so samotným vývojom a výrobou. Celá hra sa ovláda z hlavného menu, ktoré je vlastne modelom vašeho prvého továrenského komplexu. Komplex pozostáva zo šiestich budov, z ktorých každá má svoj špecifický význam. Kliknutím kurzora myši na niektorú z nich sa otvorí príslušné menu, kde potom možno vykonávať činnosti typické pre tú-ktorú budovu. Teraz sa pokúsím o ich stručný popis.

### ADMINISTRATÍVA

Keďže s 250 dolármi diery do sve-



ta celkom iste neurobíte, začať by ste mali práve tu. Pomocou telefónu sa totiž môžete spojiť so svojou bankou a zobrať si úver, ktorý môže byť až do výšky 460.000\$. Pri poskytnutí pôžičky si zároveň s bankou dohodnete lehotu návratnosti a výšku jednotlivých mesačných splátok. S takouto hotovosťou sa vám bude už podnikáť asi podstatne lepšie. Ďalším krokom je prerozdelenie pracovníkov (na začiatku ich nie je veľa) na jednotlivé práce. Poslednou možnosťou je uloženie rozohreanej partie (hra chodí aj na hard disku), reštart alebo ukončenie hry a odchod do operačného systému.

### VÝVOJ NOVÝCH ČASTÍ

Toto je veľmi dôležité oddelenie, pretože práve tu vzniká koncepcia nových súčastí automobilu. Ich uplatnenie vo výrobe potom umožní výrobu modernejších a výkonnejších áut. Rovnako tu môžete rozdeliť pracovníkov na vývoj tých súčiastok, ktoré momentálne potrebujete najviac. Vývoj možno zamerať na tieto oblasti:

- rozdeľovač
- chladienie
- motor a jeho časti
- brzdový systém
- bezpečnosť vodiča
- luxusné doplnky

### DESIGN AUTA

V tomto menu sa už kompletuje celý automobil podľa požiadaviek trhu. V prvom rade je potrebné určiť, o aký TYP AUTA pôjde: športové auto, rodinný sedan, luxusné auto, dodávka, nákladné auto.

Keď máte tento problém vyriešený, musíte sa rozhodnúť aké PREVEDENIE AUTA budete vyrábať: otvorené, kryté alebo pick-up (otvorené nákladné).

Ďalej môžete meniť ČASTI AUTA a to prednú, strednú a zadnú, čím vám vznikajú nové modely.

Simulátor ide až tak ďaleko, že poslednou možnosťou je určenie FARBY AUTA, pričom k dispozícii je paleta niekoľko desiatok farieb spolu s ich dobovými názvami (cobalt, royal, indigo, violet, pumpkin, sienna).

V tomto menu tiež možno meniť a pridávať nové vyvinuté prvky a vykonávať konečné testy automobilu pred samotnou výrobou. Testovať možno zrýchlenie, brzdnú dráhu, spotrebu, kapacitu a to každú vlastnosť osobitne, alebo uskutočniť kompletne testy.

### ARCHÍV

Služi na uloženie dokumentácie k už vyvinutému automobilu. Z archívu možno dokumentáciu kedykoľvek neskôr vyzdvihnúť pre ďalšie použitie.



### VÝROBA A PREDAJ

Po zvolení tohoto menu sa zobrazí mapa sveta s vyznačenými sférami záujmu. Aby sa automobilové impérium úspešne rozrastalo, je nutné neustále otvárať nové továrne, kde sa budú automobily vyrábať, ale zároveň kancelárie a predajne, starajúce sa o stabilný odbyt. Otvorenie pobočky samozrejme tiež niečo stojí a preto treba konať uvážlivo. Neprosperujúce fabriky možno tiež zatvárať a neperspektívne zastúpenia rušiť.

### MARKETING A REKLAMA

Tu sa určuje obchodná politika spo-



ločnosti a rozdeľujú sa financie na reklamu nových výrobkov. Pre reklamu možno využívať šport, billboardy, rozhlas, televíziu a časopisy. Keďže v demo verzii programu bola táto funkcia naschvál zablokovaná (rovnako ako uloženie rozohreanej hry) nebolo možné v podstate nič predsať.

Po vykonaní všetkých potrebných aktivít za príslušný mesiac možno kliknutím na ikonu v tvare kalendára posunúť čas o ďalší mesiac. Na konci každého obdobia sa zobrazí vyhodnotenie výdavkov a príjmov, z čoho je možné zistiť, ako vaše priemyselné impérium prosperuje.

Aj keď demo-verzia má niekoľko funkčných chýb, ktoré budú dúfam vo finálnej verzii opravené a neposkytuje možnosť úplného zhodnotenia všetkých možností programu, zdá sa, že DETROIT bude mať pomerne dobrú úroveň. K jeho predajnosti prispeje istotne i fakt, že ho môžu hrať naraz až štyria hráči, pričom každého z nich môže nahradiť počítač.

-luis-

PC 286-586  
AMIGA 500/600

## SPECTRUM

- |                                   |   |
|-----------------------------------|---|
| 1. SIM CITY<br>(Infogrames)       | ↑ |
| 2. LASER SQUAD<br>(Target Games)  | ↑ |
| 3. R-TYPE<br>(Electric Dreams)    |   |
| 4. LEMMINGS<br>(Psygnosis)        | ↓ |
| 5. MYTH<br>(System 3)             | ↓ |
| 6. PITFIGHTER<br>(Domark)         | * |
| 7. SMASH TV<br>(Ocean)            | * |
| 8. TURTLES<br>(Mirrorsoft)        | ↓ |
| 9. SILENT SERVICE<br>(Microprose) | * |
| 10. DIZZY 4<br>(Code Masters)     |   |

## COMMODORE 64

- |                                       |   |
|---------------------------------------|---|
| 1. DIZZY 4<br>(Code Masters)          | * |
| 2. PIRATES!<br>(Microprose)           | * |
| 3. MICROPROSE SOCCER<br>(Microprose)  | ↓ |
| 4. CAULDRON 2<br>(Palace)             | * |
| 5. SHADOW OF THE BEAST<br>(Psygnosis) | ↓ |
| 6. STUNT CAR RACER<br>(Microstyle)    | ↓ |
| 7. ELVIRA<br>(Accolade)               | ↓ |
| 8. ADDAMS FAMILY<br>(Ocean)           | ↓ |
| 9. GP CIRCUIT<br>(Accolade)           | ↓ |
| 10. ONE ON ONE<br>(Electronic Arts)   | ↓ |

## ATARI XE, XL

- |                                       |   |
|---------------------------------------|---|
| 1. KRUCJATA<br>(ASF)                  | * |
| 2. ADAX<br>(Avalon)                   | * |
| 3. ACE OF ACES<br>(Accolade)          | * |
| 4. MICROX<br>(K-Soft)                 | * |
| 5. ATARISTŮV PROTIŮTOK<br>(Ropa Soft) | * |
| 6. BRUTAL RECALL<br>(K-Soft)          | * |
| 7. NUCLEAR ADVENTURE<br>(Ropa Soft)   | ↑ |
| 8. FRED<br>(Avalon)                   | ↓ |
| 9. U 235<br>(Avalon)                  | * |
| 10. MISJA<br>(Avalon)                 |   |

## AMIGA

- |  |   |
|--|---|
| 1. CURSE OF ENCHANTIA<br>(Core Design) | * |
| 2. SETTLERS<br>(Blue Byte)             | ↑ |
| 3. TURICCAN 3<br>(Rainbow Arts)        | * |
| 4. DUNE 2<br>(Westwood)                | ↓ |
| 5. PERIHELION<br>(Psygnosis)           | * |
| 6. SYNDICATE<br>(Electronic Arts)      | ↓ |
| 7. CANNON FODDER<br>(Virgin)           | ↓ |
| 8. HIRED GUNS<br>(Psygnosis)           | * |
| 9. JURASSIC PARK<br>(Ocean)            | * |
| 10. ELVIRA 2<br>(Accolade)             | * |

## ATARI ST

- |                                     |   |
|-------------------------------------|---|
| 1. MONKEY ISLAND<br>(Lucasfilm)     | ↑ |
| 2. GOBLINS 2<br>(Coktel Vision)     | ↑ |
| 3. POWERMONGER<br>(Electronic Arts) | ↑ |
| 4. KICK OFF<br>(Anco)               | ↓ |
| 5. GREAT COURTS<br>(Ubi Soft)       | ↓ |
| 6. INDIANA JONES 3<br>(Lucasfilm)   | ↑ |
| 7. ELVIRA 2<br>(Accolade)           | ↑ |
| 8. HARLEY DAVIDSON<br>(Mindscape)   | ↓ |
| 9. LOOM<br>(Lucasfilm)              | ↑ |
| 10. PIRATES!<br>(Microprose)        | ↓ |

## PC 286-586

- |  |   |
|--|---|
| 1. DOOM<br>(ID Software)                   |   |
| 2. DUNE 2<br>(Westwood)                    |   |
| 3. CIVILIZATION<br>(Microprose)            |   |
| 4. X-WING<br>(Lucas Arts)                  | * |
| 5. UFO: ENEMY UNKNOWN<br>(Microprose)      | * |
| 6. PREHISTORIK 2<br>(Titus)                | * |
| 7. SIM CITY 2000<br>(Maxis)                | * |
| 8. SYNDICATE<br>(Electronic Arts)          | * |
| 9. PRINCE OF PERSIA 2<br>(Electronic Arts) | ↓ |
| 10. NHL HOCKEY<br>(Electronic Arts)        | * |

Popularitu jednotlivých hier v Čechách a na Slovensku na rôznych typoch počítačov ukazujú naše rebríčky. Poradie hier môžete ovplyvniť aj Vy. Stačí, keď nám pošlete na korešpondenčnom lístku tri Vaše momentálne najobľúbenejšie hry v poradí, ako si ich ceníte. Hra uvedená na prvom mieste dostane tri body, na druhom mieste dva body a na treťom mieste jeden. Na základe týchto bodov zostavíme nasledujúci mesiac nové poradie v rebríčkoch. Ak vlast-

níte viac typov počítačov, píšete nám do ankety poradie iba na jeden z nich. Každý korešpondenčný lístok musí byť označený nápisom REBRÍČKY pod adresou odosielateľa. Na zadnú stranu uveďte typ počítača a Vaše poradie hier. Korešpondenčné lístky posielajte na adresu redakcie:

BIT, P. O. BOX 74  
810 05  
BRATISLAVA 15

*Z aktívnych čitateľov, ktorí nám posielajú svoje tipy do rebríčkov, každý mesiac vylosujeme jedného, ktorý získa odmenu vo výške 100 Sk a propagačné materiály od firmy ULTRASOFT.*

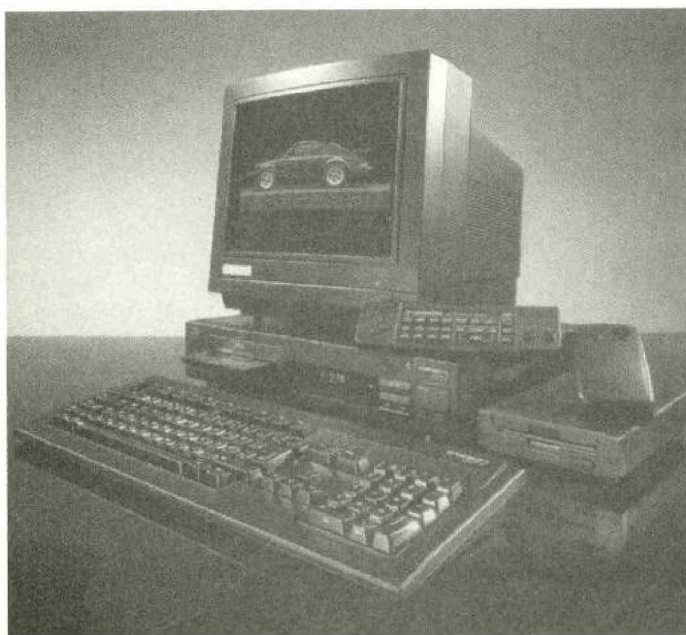
*V tomto mesiaci to je Vlastimil RATVAJ z Michaloviec.*

# VELKÁ CELOROČNÁ

## SÚŤAŽ ČASOPISU

# BIT

Vo Veľkej celoročnej súťaži sú pre vás pripravené veľmi hodnotné ceny, o ktoré sa skutočne oplatí súťažiť. Ak sa chcete zúčastniť súťaže, musíte 12-krát uhádnuť, z akej hry je detail na obrázku. Sme si vedomí, že keby sme trochu nepomohli, stala by sa súťaž pre mnohých takmer neriešiteľnou. Z toho dôvodu uvádzame vždy štyri možnosti, z ktorých je jedna správna. Rovnako ako v minulej súťaži výber hier sa zužuje iba na tie, o



A tu je zoznam cien, ktoré do súťaže venovala firma ULTRASOFT:

1. cena: **COMMODORE AMIGA CDTV MULTIMEDIA PACK**

- + profesionálna klávesnica
- + diaľkové infračervené ovládanie
- + externá disketová jednotka 3.5"
- + špeciálna čierna myš
- + dva úvodné kompaktné disky

2. cena: **Počítač COMMODORE AMIGA 500**

3. cena: **Počítač DIDAKTIK KOMPAKT**

4.- 5. cena: Značkové diskety DS DD podľa vášho výberu (buď 20ks 5.25", alebo 10ks 3.5")

6.- 10. cena: Neznačkové diskety DS DD podľa vášho výberu (buď 20ks 5.25", alebo 10ks 3.5")

11.- 20. cena: Celoročné predplatné časopisu BIT

ktorých sme už v BITe písali. Rozdiel je iba v tom, že občas zaradíme aj detaily z takých obrázkov, ktoré v recenzii neboli. Dúfame, že sa vám bude Veľká celoročná súťaž časopisu BIT páčiť a že sa pri nej zabavíte rovnako, ako my pri vyberaní záberov a možných odpovedí.



Súťažná úloha číslo 11 je:

Uhádnite, z ktorej hry je tento detail.

- a) Eye of the Beholder
- b) Eye of the Beholder 2
- c) Ishar
- d) Ishar 2



# DARK LEGIONS

SSI



Koľko postáv nakúpime za 1000 kreditov?

Všetko sa to začalo v roku 1983, keď na 8-bitové Atari, ZX Spectrum a Commodore 64 vznikla zaujímavá strategicko-akčná hra ARCHON. Vystupuje v nej množstvo rôznych postáv so značne odlišnými vlastnosťami. Právý Archon sa odohráva na šachovnici, kde treba obsadiť všetkých 5 kľúčových bodov. Ak sa na jednom políčku stretnú dve súperiace potvory, hra sa prepne zo strategickú na akčnú a hráč musí preukázať svoju úroveň v konkrétnom boji. Okrem šikovnosti a obratnosti musí dobre poznať prednosti a nevýhody každej postavy.

Nedávno sa SSI prezentovala s hrou ARCHON ULTRA, ktorá je podstatne lepšou konverziou tejto hry na 32-bitové počítače. Nezostalo iba prídom. Ich ďalšia hra DARK LEGIONS síce nie je pravý Archon, ale má s touto hrou veľmi veľa spoločného. DARK LEGIONS sa neodohráva na šachovnici, ale na prírodnom bojovom poli, pričom na začiatku je možné zvoliť, aké prostredie si vyberieme. Celkovo je k dispozícii 21 scenárov. Sú medzi nimi malé, stredne veľké, veľké a obrovské scenáre. Princíp hry je podobný Archonu. Ak sa na jednom políčku stretnú dvaja súper, bude bitka. V DARK LEGIONS je však viac typov postáv, ktoré majú rozsiahlejšie možnosti, špeciálne kúzla, atď. Iný je aj cieľ hry. Neobsadzujú sa nijaké kľúčové body, ale treba zabíť tzv. ORB-Holdera, t.j. postavu protivníka, ktorá

má u seba ORB.

Na začiatku si kupujeme postavy za kredity, ktoré máme k dispozícii. Ide o to, aby sme za čo najmenší počet kreditov kúpili čo najsilnejšiu armádu. Ďalej môžeme kupovať čarovné prstene a pasce. Z každého je k dispozícii veľa druhov. Čarovný prsteň môžeme dať niektorej našej postave (s výnimkou ORB-Holdera), ktorej zdvihne určitý parameter. Vďaka tomu môžeme našich bojovníkov urobiť ešte silnejšími, odolnejšími, atď. Pasce treba porozkladať pred začiatkom hry na tie miesta, kde predpokladáme, že by mohol protivník stúpiť. Podľa typu pasce táto ho môže obrať obrať o energiu či iný parameter, alebo ho celkom zlikviduje. V hre existujú postavy, ktoré dokážu pasce detekovať, preto existenciu pascí treba zobrať na vedomie a podriadiť jej stratégiu hry. Pasce samozrejme môže rozostaviť aj súper.

Postavy sú veľmi

variabilné čo do ich možností. Každá postava má špeciálnu schopnosť, ktorú smie používať na diaľku a dve bojové zbrane, ktoré sa dajú aktivovať počas boja. Je tomu prispôbené aj ovládanie: Okrem smerových kláves treba používať dva klávesy 'fire'. Pre ilustráciu teraz popíšem jednotlivé postavy aj s ich vlastnosťami.

**DEMON** - Je jedna z najsilnejších postáv. Jeho špeciálnou schopnosťou je smrtiaci plač, ktorý ničí všetkých protivníkov v určitom okruhu. V boji môže buď plávať ohnivé sliny, alebo driapať protivníka svojimi štyrmi rukami.

**VAMPIRE** - Je jedna z najpohyblivejších postáv, pretože môže lietať a preletieť prekážky. Jeho špeciálnou schopnosťou je premieňať obeť na potvory ZOMBI. V boji môže paralyzovať pohľadom, alebo cicať krv.

**CONJURER** - Špeciálna schopnosť tejto postavy je začarovanie protivníka. V boji dokáže vrhať dva typy bleskov.

**WIZARD** - Lepší názov pre neho by bol Ladový čarodejník. Jeho špeciálnou je schopnosť zmraziť protivníka na strednej vzdialenosti. Toto kúzlo vydrží niekoľko ťahov. V priamom boji vrhá mrznúce blesky, alebo ľadové kocky.

**ILLUSIONIST** - Dokáže vyčarovať iluzórnu postavu, ktorá vyzerá rovnako, ako skutočná, ibaže nemá špeciál-



Na červeného obra v pozadí o chvíľu dopadne zmrazujúca ľadová guľa.





Práve sa podarilo vyčarovať iluzórnú postavu.

nu schopnosť a je málo odolná v boji. Ilúzie sú ideálne na mátenie protivníka. Táto postava by sa mala priamym bojom radšej vyhýbať, jej bojová sila je mizerná.

**TEMPLAR** - Užitočná postava do každej armády. Špeciálna schopnosť je liečenie. Počas boja je vhodné dávať túto postavu za spoločníka postavám typu Wizard, Conjuror a Illusionist. V priamom boji môže používať smrtiaci príboj, alebo úder svojou palicou.

**SEER** - Postava mimoriadne vhodná na dlhotrvajúce boje. Oplatí sa ju využívať spolu s THIEFom. Jej špeciálnou schopnosťou je detekcia pasceí a ilúzií v jej okolí. V boji má zblízka slabý úder a na diaľku môže dezorientovať protivníka, čo však proti počítaču nemá účinok.

**SHAPE SHIFTER** - Má zázračnú schopnosť zmeniť sa podľa potreby na takú postavu, akú práve potrebujeme. V boji používa tie vlastnosti, ktoré má jej momentálna podoba.

**TROLL** - Je dobrá defenzívna postava, lebo bojovať vie a je málo pohyblivá. Jej špeciálna schopnosť je premena na skalú, ktorú nemôže protivník spoznať.

**THIEF** - Dokáže deaktivovať pasce, avšak potrebuje, aby ich SEER predtým našiel. V boji sa dokáže rýchlo pohybovať a na diaľku hádzať nožiky. Je to postava vhodná na boj proti tým pro-



Súboje nápadne pripomínajú ARCHON ULTRA.

тивníkom, ktorí dokážu bojovať iba zblízka.

**WRAITH, BERSERKER, ORC, PHANTOM** - Tvoria základ armády pre ich solídnu bojovú schopnosť. PHANTOM sa navyše dokáže spraviť neviditeľným a WRAITH sa môže teleportovať na veľké vzdialenosti.

**FIRE ELEMENTAL a WATER ELEMENTAL** - Obe postavy sú mimoriadne vhodné na útočenie z väčšej vzdialenosti, preto sa s nimi bojuje veľmi dobre proti každému. Ak chceme použiť špeciálnu vlastnosť WATER ELEMENTAL, musí stáť na vode.

Ako vidieť z popisu vlastností postáv v boji a ich špeciálnych vlastností, na DARK LEGIONS nestačia iba šikov-

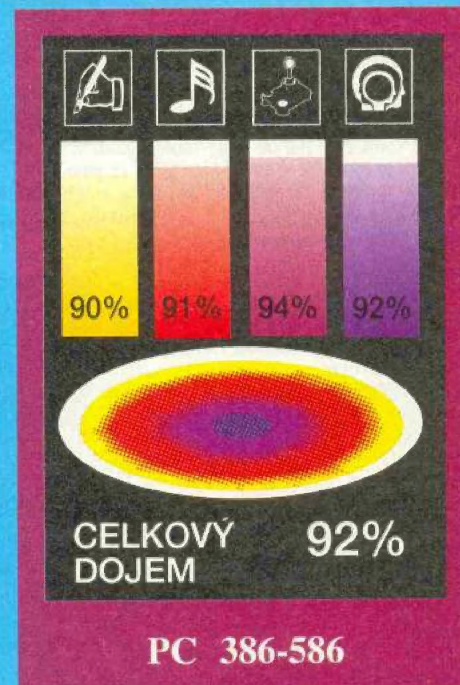
né prsty. Treba rozmýšľať aj strategicky. Ako najlepšie eliminovať jednotlivých protivníkov? Ako ich donútiť, aby sa chytili do pasce? Kedy zaútočiť a kedy ustúpiť? Kedy vyčarovať iluzórne postavy? DARK LEGIONS je hrou, ktorá sa začína už voľbou postáv, umiestnením pasceí, atď. Podľa toho, na koľko sa cítime v tejto hre zbehlí, môžeme si zvoliť obťažnosť. DARK LEGIONS má podporu modemu, takže ho môžu hrať aj dvaja hráči proti sebe, každý doma na svojom počítači.

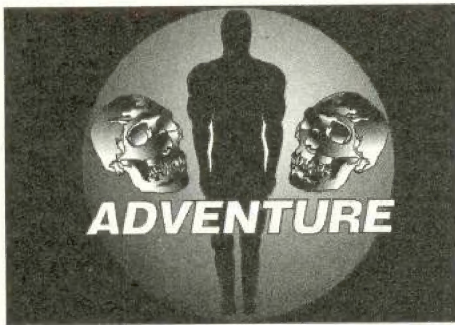
DARK LEGIONS má kvalitné zvuky, ktoré výborne dokresľujú atmosféru hry a veľmi dobrú trojrozmernú animáciu. Keby náhodou niekomu vadila, zobrazovanie sa dá prepnúť aj na pohľad zhora, ktorý sa bežne používa u strategických hier. Má tú výhodu, že vidíme naraz veľký úsek mapy, ale po grafickej stránke je dojem z hry podstatne horší. Osobne si u DARK LEGIONS cením najmä variabilnosť hry čo do výberu scenárov, alebo postáv, čím prekonáva aj ARCHON ULTRA.

- yves -



Pohľad na mapu. Hra sa dá dobre ovládať aj odtiaľto.

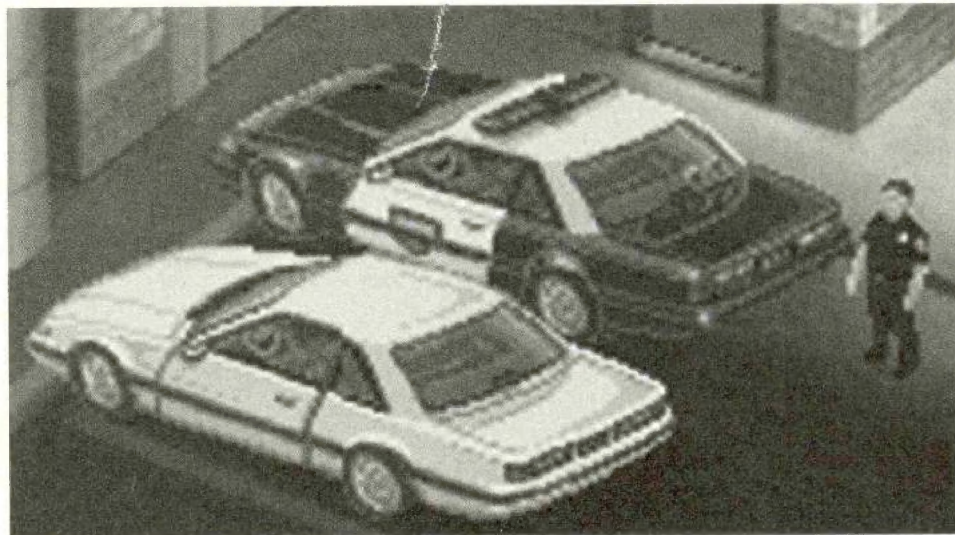




Po přečtení článků v renomovaných průvodcích o městě Lytton se ocitáš v současnosti v roli policisty.

#### Na stanici

Po příjezdu na stanici jdi do šatny, otevři svou skříňku (kód 269), vezmi ručník a jdi se osprchovat. Po osvěžující koupeli se oblékni do uniformy a vezmi tonfu se svým zápisníkem a klíče od Camary.



# POLICE QUEST 1

SIERRA

Vyjdi ven ze šatny a seber ze stolu vysílačku. Z nástěnky seber klíče od služebního vozidla. Jdi na briefing (dveře nalevo od nástěnky). Seber se stolu noviny a dozvíš se z nich, že během posledních let se ve městě zvýšila zločinnost a že se na ní podílí i gangster pod jménem Death Angel (Anděl Smrti). Mimo jiné si přečteš i o anketě policista roku. Za chvíli přijde seržant Dooley a začne přednášet o ukradených vozidlech. Po briefingu si přečti na nástěnce vzkaz od Steva. Vyjdi ven a jeď autem do Fig Street, mezi 4. a 5. ulicí.

#### Automobilová havárie

Prohlédni si mrtvolu v aute a promluv si s mladým mužem v červeném tričku. Zavolej vysílačkou seržanta a opusť scénu. Jeď do Carol's baru a posad se u baru. Promluv si se Stevem a až zazvoní telefon, běž si ho vzít. Promluv si znovu se Stevem a on tě pozve na narozeninový večírek. Jezdí autem po městě, dokud nedostaneš hlášení, že u baru obtěžuje parta na motorkách. Vrať se zpět a promluv si s Carol. Vyjdi z baru a projdi mezi domy dozadu. Vejdí do dveří a sejmí tonfou jednoho nevídaného návštěvníka. Promluv si s Marií u automatu a vrať se do baru. Řekni Carol, že je vše zase v pořádku.

#### Narozeninová oslava

Vrať se na stanici a seber z přihrádky vedle výtahu formulář a vyplň ho. Vejdí do kanceláře seržanta Dooleyho a sleduj jeho zajímavý boj s poplašeným kuřetem. Až tě vyhodí, jdi se osprchovat a převlékni se do normálních šatů. Vyjdi ze šatny a vrať na stůl vysílačku, a na nástěnce klíče. Nasedni do modré Camary a jeď do Blue room. Sedni si vedle Jacka a promluv si s ním. Dozvíš se, že jeho malá dcera bere drogy. Po příchodu Keytha se vrať na stanici. Jdi do šatny a převlékni se do uniformy. Vyjdi ven a seber vysílačku a klíče od auta.

#### Ukradený mercedes

Jdi na briefing a vyslechni si informace o ukradeném Mercedesu. Nasedni do auta a potuluj se po městě. Až dostaneš hlášení, jeď za ukradeným autem. Po zastavení podezřelého auta se ohlaš vysílačkou základně. Prohlédni si z vozu ukradené auto a zavolej rádiem o posilu. Po příjezdu policisty otevři dveře, ozbroj se a promluv několikrát na podezřelého. Až si lehne na zem, vezmi želízka a nasaď mu je. Prohlédni si přední dveře ukradeného vozu a rukou odstraň nános barvy, až objevíš sériové číslo vozu. Sedni si do Mercedesu a z otevřené přihrádky si přečti řidičské průkazy a zápisník. Nasedni do auta a podezřelého zaveď do vězení. Ulož zbraň do boxu a zazvoň na zvonek. Vězně zavři pod kódy 19221,

21068, 29211, 26504, 13301, 21490, 12509, 349. Řekni podezřelému, ať se přesune ke dveřím. Sundej mu pouta a zavři ho. Jdi ven, vezmi si zpět svou zbraň a vrať se na stanici.

#### Zatykač

Jdi do kanceláře seržanta Dooleyho a přečti si vzkaz od poručíka Morgana. Právě jsi byl přeřazen do protinarkotického oddělení. Jdi do šatny, převlékni se do osobních šatů a vezmi si klíče ze skříňky. Navštiv poručíka Morgana v jeho kanceláři v prvním patře. Jdi do své nové kanceláře a seznam se s detektivem Laurou Wattsovou. Po prohlídce nové kanceláře seber z nástěnky klíče od auta. Jeď do přízemí a vrať klíče od služebního auta na nástěнку. Nastup do bílého auta a jeď k soudu. Promluv si několikrát s vrátným a vstup do soudní síně. Promluv si s prokurátorem a objasni mu, proč potřebuješ zatykač na muže jménem Hoffman alias Taselli (jeden z deseti nejhledanějších překupníků drog na seznamu FBI). Vrať se do své pracovny, otevři kartotéku a seber Hoffmanovu složku. Vrať se k soudu a předej materiály soudnímu úředníkovi. Soudec ti podepíše zatykač, vezmi ho a opusť soudní síň. Vrať se do vězení a dej strážci zatykač.

#### Překupník drog

Nyní se automaticky vracíš na stanici, kde tě čeká tvoje nová partnerka Wattsová. Nastup do auta a jeď do Bert's parku, kde se má uskutečnit plánovaná drogová transakce. Z parku jdi prostřední cestou dolů a schovej se za keř. Vytáhni zbraň (tuku si ní na sebe) a čekej. Po dopadení podezřelých promluv „na zákazník“ a zeptej se ho na jméno. Schovej zbraň a nasaď mu želízka. Podafí se to až napodruhé. Prohledej podezřelého a vrať se k autu. Promluv si s Victorem a jeď do vězení. Zamkni zbraň do boxu a obviněně zavři pod kódy 12755,

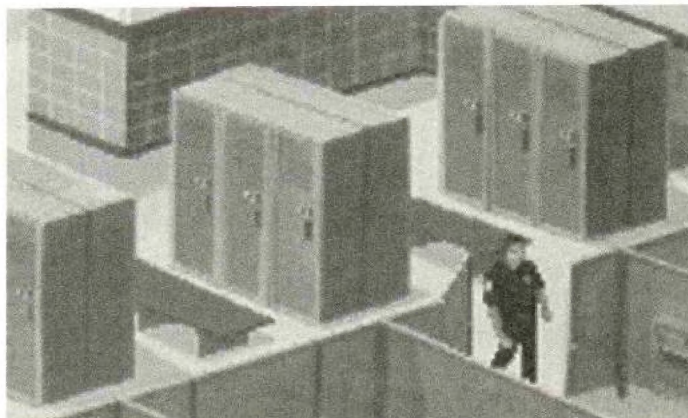
308. Promluv si s obviněnými a sundej jim pouta.

#### Prošetření Hoffmanova případu

Jeď do Blue room a promluv si s Jackem. Dozvíš se, že jeho dcera byla hospitalizována v nemocnici. Vrať se na stanici a zajdi za poručíkem Morganem. Jdi do místnosti, kde se uschovává evidence a ukaž příslušníkovi Hoffmanovu složku. Zapiš si číslo pistole a přečti si zápisník. Jdi do své kanceláře a sedni si k počítači. Vyber „weapons“ a napiš číslo Hoffmanovy zbraně. Odepiš si číslo případu, vyber FBI, natukey číslo a složku, vytiskni na tiskárně (print file). Seber papír z tiskárny a jdi za Morganem. Dozvíš se o tajné operaci v hotelu Delphoria. Jeď do vězení a promluv si se strážcem. Nabídní Marii dohodu za její pomoc v hotelu Delphoria. Vrať se do auta a po hlášení navštiv Cotton Cove. Promluv si s policisty a prohlédni mrtvé tělo.

#### Tajná operace

Vrať se na stanici a vyjeď výtahem do prvního patra. Jdi do Morganovy kanceláře. Po krátké poradě se jdi umýt a převléknout do bílého obleku. Jdi zpátky za poručíkem. Zanedlouho přijde seržant Dooley a oznámí ti strašnou zprávu: Jackova dcera před hodinou zemřela v nemocnici na předávkování drogami. Nyní je jen na tobě, zda budou vrazi (překupníci drog) potrestáni nebo ne. Nasedni do auta a jeď do hotelu Delphoria. Vstup dovnitř a zazvoň na zvonek. Vezmi si klíč od pokoje a jdi do baru. Promluv si s barmankou a objednej si drink. Mluv s číšnicí tak dlouho, dokud tě nepozve na partii pokeru. Jdi s Marií do svého pokoje a zavolej poručíka Morgana (555-3784) a Marii zavolej taxík (nejdříve 411 a pak číslo taxíka). Potom se s tebou Marie rozloučí, její úloha tady skončila. Vrať se do hotelového baru a řekni Alex, ať tě zavede do herny, nejdříve ji však musíš zaplatit. V herně si promluv s muži u předního stolu a odmítni nabídku ke hře. Vrať se do svého pokoje a zavolej znovu Morgana. Počkej, až ti doručí peníze a tajnou vysílačku v podobě propisky. Vrať se zpět do herny, kde je nyní již soukromnější společnost. Počkej, až přijde Toselli, alias Death Angel a zahraj si poker (není důležité ho dohrat do konce). Až se ti podaří spolupráce obrát, nabídně ti Death Angel nabídku ke spolupráci. Svez se s ním ve výtahu a až si půjde pro telefon, musíš jednat rychle. Koukni se na telefon u baru a zavolej vysílačkou přepádivé komando. Nyní již vlastně končí hra. Ještě zhlédneš, jak ti starosta před novináři gratuluje a předává ti medaili za zásluhy.



P. Gula

Po pádu letadla se ocitneš v údolí s obyvateli, kteří ve dne v noci bojují s vlkodlaky a jinými přízraky. Na začátku hry se ocitneš v posteli u Kyrila. Popovídej si s jeho dcerou a řekni mu o dýmku. Sluhovi Ivanovi řekni o peníze. Ještě jednou si popovídej s Kyrilovou dcerou a ta ti dá mašli. Teď navštív bylinářku a kup fenykl, v krámku kup tabák, hřebíky a lampu. Ve starém domě vem páčidlo. Teď jdi do domu mezi bylinářkou a krámkem. Tam najdi na zemi krev, strč do knihovny a v tajné místnosti vem kus košile a kladivo. Jdi ke Kyrilovi. Dostaneš prorocství.

Jdi do hospody, promluv s hostinským a dostaneš sírku. Promluv s lidmi a od nich dostaneš mapu a dozvíš se o farmě. Jdi na farmu podle mapy, promluv s farářem a ze chléva vem vidle. Jdi do hospody a dozvíš se něco o místě nehody. Jdi na místo nehody a no-

Ten teď stále noš. Zeptej se ho na všechny syny. Povi ti něco o hlubokém lese. Teď jdi za hrobníkem. Ten ti poví o hřbitově. Jdi na hřbitov a levý horní roh hřbitova je naleziště byliny Betony. Tu vem. Jdi k cikánce co léčí rány a řekni jí „Po-tion“. Lektvar dej matce Natálie. Za tento dobrý skutek dostaneš ozdobný špendlík. Teď se vrať do první vesnice.

Promluv se starostou, u hrobníka za domem vem lopatu a petržel. Z jeho ložnice vem prázdnou láhev a roztrhanou košili. Jdi k bylinářce a řekni „Parsley“. Jdi do hospody a promluv s lidmi, dozvíš se, kde je jezero a křižovatka. Jdi ke starostovi a promluv s ním.



žem zabij vlky. Pak zapal sírkou lampu a promluv si s mrtvým stromem, nato hod lampu na strom. Vem rostlinky a popel. Jdi do hospody, popovídej si s lidmi. Dozvíš se o kostele. Jdi do kostela, dolů, projdi cely a piščímu mnichovi si řekni o pero. Vrať se do hospody a dozvíš se o Cikánech. Jdi do jejich tábora a cikánce ve voze vlevo řekni „Eduard“. Dostaneš klíč. Obyvatelka vozu vpravo léčí rány. Jdi do vesnice, do sklepa u Eduarda, projdi katakomby. Jdi do vinného sklepa a vem klíč a láhev vína. Jdi do hospody, promluv s hostinským a dej mu víno, dostaneš za něj zlatý pohár. Promluv si s potulným muzikantem. Jdi do kostela a mnicha požádej o znovuoživení (resurrection). Potom si promluv se stro-mo-mužem a dozvíš se o místě, kam bylo odvečeno letadlo. Jdi do bažin, vem lano, pistoli a zapalovač. U stromu použij lano, vlez do jámy a vem houbu.

Jdi ke svíčkařovi a jeho synovi řekni „Natalie“ a potom „Lock“ - dostaneš dívčí vlasy. Jdi do hospody a dozvíš se, že potulného muzikanta zabil vlkodlak. Jdi do prvního patra, najdi tělo a vem housle a klíč. Teď jdi do katakomb, klíčem odemkni dveře a potom vem pečeti prsten a jakousi nádobu. Jdi do druhé vesnice, promluv s lidmi a babce v houpacím křesle řekni „Betony“. Řekne ti, kde máš tuto bylinu hledat. Promluv si s jejím synem a kup od něj medailon.

Dozvíš se, že hrobník bude pověšen. Zajdi tedy do jeho domu a vejdi do dveří, u kterých stál. Pak seber knihu duší. Jdi na křižovatku a promluv si s oběšenecem. Dostaneš klíč. Jdi do kostela, ve



sklepe použij klíč. Potom vem knihu rituálů. Jdi do druhé vesnice a stříbrotpecí řekni: „Bell“. Jdi do první vesnice ke svíčkaři. Od toho kup svíčku. Jdi do kostela a svíčku nech vysvětit. Teď navštív hřbitov a u prostředního hrobu použij lopatu - vykopeš hák. Ten seber. Dej tkaničku na zvon. Jdi k hrobce s červeným duchem. Zapalovačem zapal svíčku a hákem udeř do zvonu. Hurá! Červený duch zmizel. Jdi do tmavého lesa. Jdi první cestou vlevo a potom na jih. Na konci cesty ven kovový roh. Potom se vrať na hlavní cestu. Jdi první odbočkou vpravo a potom stále doprava, jak to jde a potom na sever. Jdi do chatrče a vem loveckou čapku. Jdi

k čarodějnici na křižovatce, ta ti vyryje nápis na kovový roh. Jdi k jezeru, použij roh, promluv s převozníkem. Ten tě veme na ostrov. Tam seber dýku. Vrať se a jdi do zeleného bludiště, vem alespoň 6 hlaviček česneku, na konci je sídlo. Promluv s jeho pánem. Nabídní mu tabák, dá ti za něj svatý symbol. Jdi do posledního patra, použij klíč a v nástavbě vem kord. Jdi do druhé vesnice a dívce v transu řekni „Andrej“. Stříbrotpecí řekni „Silver Sword“. Jdi ke Kirilovi a řekni mu „Andrej“, jdi do patra a klíčem od něho se dostaš do Andreiova pokoje a příšeru pošli na onen svět mečem od stříbrotpecce. Jdi do druhé vesnice a stříbrotpecí řekni „Bullets“. Jdi na farmu a selce řekni „Were Wolf“ a zastřel ji náboji od stříbrotpecce. Jdi ke staros-

tovi a řekni mu o vlkodlakovi, za tuto službu dostaneš minci. Jdi na hřbitov a navštív hrobníka. Jdi bludištěm na sever. Popovídej si se všemi sedmi dušemi a ty ti uvolní cestu zdí. Vem magickou skříňku. Jdi do první vesnice a kup svíč-

ku. Zajdi do hospody, promluv s lidmi, dozvíš se něco o Frankovi. Jdi do prvního patra, promluv s mužem v pokoji a za minci od něj kup zuby. Jdi k cikánce a řekni jí „needs“. Dostaneš woodoo panenku. Jdi do Frankova domu (se špendlíkem a panenkou v ruce) a ten tě pošle do jeskyně. Jdi tedy do jeskyně a prohledej ji. Páčidlem „odemkni“ zamčené dveře. Promluv s knihou. Jdi do pevnosti (jsou tu kostlivci), vem klíč, otevři dveře a pohni rumpálem. Jdi do haly, do dveří vlevo dole a bouchni do knihovny. Jdi tajným vchodem, znovu bouchni do knihovny a jdi do sklepa. Vem klíč a promluv si s Kirilovou dcerou. Prohledej pevnost a až najdeš Agrippovu knihu, jdi do jeskyně. Otevři knihu a přečti právě jméno příšery. Jdi k bylinářce a řekni „garlic“. Věnc česneku si dej na krk místo talismanu. Jdi k Ivanovi a řekni „hammer“. Jdi do kostela a kup svčenu vodu a jdi do pevnosti.

V pevnosti jdi do sklepa. Rakev zavěš použitím kladiva a hřebíků. Sněz houbu, která se nachází na vrchole severozápadní věže. Jdi do pravé věže, promluv s Kairem a polej ho svčenu vodu (příjemnou koupel přeji české nebo i slovenské kanalizace). Použij magickou krabičku a potom mu řekni jeho pravé jméno (je v Agrippově knize). Jdi do sklepa k rakvi, promluv naposledy s Kairem a vypni počítač - sedět den u počítače není moc rozumné (lepší je to v noci). Příjemnou zábavu přeje

J. Zoula





Kde bolo, tam bolo, bola raz jedna planéta, na ktorej žili malí guľatí ľudkovia. Asi takí, ako futbalová lopta s



## KALISTO

razom, ktorý je pre postavy charakteristický, ako aj s istou zotrvačnosťou v pohybe. Postavy teda nielen vyzerajú ako futbalové lopty, ale majú aj podobné vlastnosti.



Podobná v tom, že je tu viac postáv s rôznymi vlastnosťami a že sú tu prvky dvojrozmernej behačky a súčasne aj logickej hry. Akiste si pamätáte, že THE LOST VIKINGS bola mimoriadne úspešná hra, pretože námet sa ľuďom páčil a tri rôzne postavy pomohli zvýšiť variabilitu logických hádaniek. FURY OF THE FURRIES obsahuje až štyri postavy, keďže toľko sa ich vybralo oslobodiť kráľa. Rozoznať ich môžeme podľa farby: žltá, červená, zelená a modrá. Postava žltej farby dokáže strieľať rôznymi smermi. Čím dlhšie držíme 'fire', tým vypálime silnejšiu ranu. Červená postava dokáže rozbíjať.

Celkové spracovanie hry je uspokojivé či už mnohojazyčným prevedením, alebo možnosťou výberu hudby počas hry. Akurát sa mi nepozdáva počet farieb, ktorý je na obrazovke počas hry.



kratučkými rukami a nohami. Keď ich kráľa uväznil zlý tyran, po krátkej porade sa rozhodli, že ho pôjdu spolu oslobodiť do zámku, kam ho tyran zatvoril.

FURY OF THE FURRIES je produktom francúzskej firmy KALISTO, ktorá sídli v meste Bordeaux. Je to menej známa firma, ako napríklad Cocktail Vision alebo Delphine Software, ale je pravdepodobné, že sa týmto úspešným francúzskym firmám časom vyrovná. FURY OF THE FURRIES je hra mierne podobná THE LOST VIKINGS od Interplay.



Ak si pozorne všimneme tehly a kamene, zistíme, že niektoré sú popraskané. Tieto sa dajú rozbiť, takže potom môžeme prejsť aj cez také miesta, ktoré sú za iných okolností nepriechodné,

napríklad múry. Zelená postava asi hráčov rozveselí najviac. Ak ju máme aktívnu a stlačíme 'fire', vyhodí sa kotvička s lanom a uchytí na mieste, kam sme ju vystrelili. Ak chceme ostať visieť na lane, musíme držať 'fire' stlačené. Na lane sa dá posúvať hore-dolu, alebo hojdať doprava-dolava. Lano sa dá vypúšťať viacerými smermi. Nielen kolmo hore a šikmo hore, ale aj vodorovne doprava či dolava. Vďaka tomu môžeme využiť lano nielen na presun postavy cez prekážky, ale napríklad aj na ťahanie predmetov. Posledná postava má modrú farbu a dá sa využiť najmä pod vodou. Modrá postava sa vie potápať a vypúšťať jedovaté bubliny, pomocou ktorých zabíja dravé ryby.

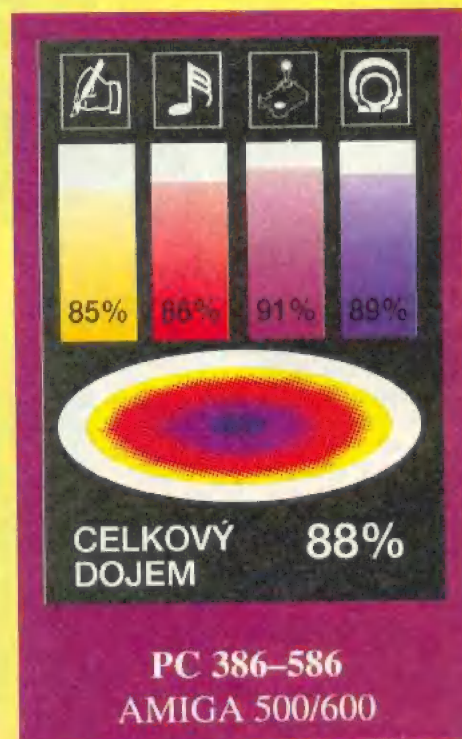


Domnievam sa, že mohol byť väčší. FURY OF THE FURRIES si určite zoženete. Osobne som presvedčený, že Vás táto hra bude dlho baviť.

- yves -



Štyri rôzne postavy v tejto hre jej dávajú ohromnú zaujímavosť a hrateľnosť. Autori si dali prácu aj s mnohými ďalšími detailami, ktoré síce na obrázkoch nevidno, ale majú značný význam. Ak chceme niekam vyskočiť, treba postavy rozskákať na vyšší výskok. Pri výskoku treba počítať aj s od-



Ak niekto podľa názvu usudzuje, že táto hra je simulátor futbalu, mylí sa. Napriek tomu sa v SOCCER KID s futbalovou loptou stretieme a budeme s ňou môcť vystrajať všelijaké kúsky. ...

KRISALIS patrí medzi menšie britské firmy, ktorá neprodukuje hry každý mesiac, no dari sa jej slušne existovať už niekoľko rokov. Svoju produkciu mali v minulosti zameranú aj na 8-bitové ZX Spectrum a Commodore 64, v súčasnosti programujú pre PC a Amigu. Ich posledná hra sa stala hitom britského trhu. SOCCER KID je bežná platformová dvojrozmerná behačka, avšak s



KRISALISu sa so SOCCER KIDom podaril skvelý kúsok. Vlastnosti futbalovej lopty sa podarilo perfektne využiť na zlepšenie hrateľnosti. SOCCER KID má vďaka futbalovej lopte také možnosti, ako žiadna iná podobná hra. Lopta sa dá



# SOCCER KID™

KRISALIS

futbalovou loptou! To tu ešte naozaj nebolo. Na obrazovke vidíme postavičku malého chlapca, futbalového fanatika, ktorý chodí po uliciach domoch a pivniaciach a zbiera obrázky futbalistov, sladkosti a iné užitočné predmety. Jeho neodmysliteľnou spoločničkou je futbalová lopta. Pomocou nej likviduje nepriateľov, ktorými sú psy, bicyklisti, policajti, potkany a podobné individua. Samozrejme, keď si niekto chodí s loptou len tak po uliciach namiesto toho, aby si zakopal na ihrisku, môže sa mu stať, že o loptu príde. A viete si predstaviť, ako ho to potom mrzí... Inak hlavným dôvodom, prečo sa chlapec SOCCER KID vybral do ulíc, je skutočnosť, že na Zem prišli ufóni a ukradli putovný zlatý pohár Majstrovstiev sveta. Jeho úlohou je nájsť všetky jeho časti, aby sa mohol vrátiť na pôvodné miesto.



kopať rôznym spôsobom a dá sa aj rôzne využiť. Kopať možno dohora alebo do strán, pričom musíme brať do úvahy odrazy lopty. Lopta je pružná a ak na ňu skočíme, katapultuje nás do veľkej výšky. Toto všetko sú veci, ktoré by bez futbalovej lopty v hre neboli...



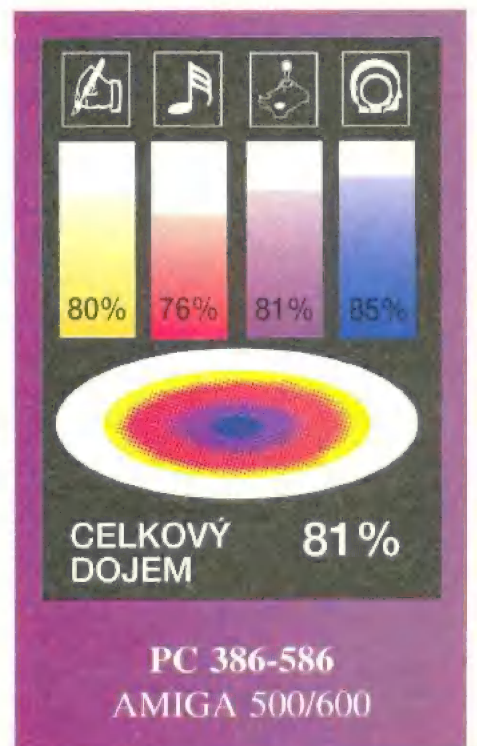
SOCCER KID je postavený na niekoľkých podmienkach. Hra je rozdelená do levelov, na ktoré máme obmedzený čas a obmedzený počet životov. Ku každému levelu máme pridelený určitý počet lopt, ktoré môžeme stratiť a určitý počet obrázkov futbalistov, ktoré máme pozbierať. Všeobecne platí známa úmernosť, že čím viac predmetov pozbierame, tým vyššie bude skóre.

Námet SOCCER KIDu bude nižším vekovým kategóriám celkom iste veľmi blízky. Hlavnou postavou je typický mestský chalan, na ktorom na prvý pohľad vidieť, že sa chystá vyparatiť nejakú čertovinu. Veď koho iného by napadlo kopať loptu do policajta a potkynáť skateboardistov či cyklistov?

Zvukové efekty aj hudby sú na PC v prípade karty SOUNDBLASTER výhradne samplované. Tieto samplinky bežia v pozadí hry tak, že sa obe činnosti navzájom spomaľujú.

Hre to nejak nevadí, ale hudbe veru áno. Skúšal som si ju pusťiť osobitne pomocou prehrávača MODov (je to možné, lebo sú v takom tvare) a môžem povedať, že hrali podstatne čistejšie. Ako som sa už vyjadril v minulosti, tento spôsob realizácie hudieb na PC nepovažujem za vhodný, pretože degraduje inak kvalitne nasamplované hudby. Treba používať také spôsoby, ktoré nezaťažujú procesor.

- yves -



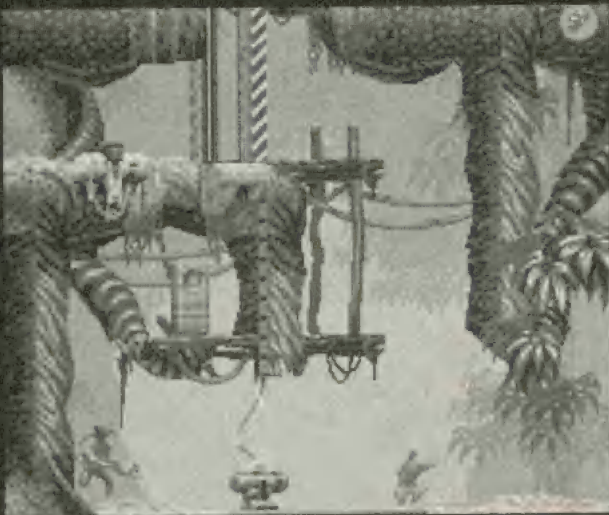
# NÁVOD

# KU HRE

Vstupné kódy sú pre počítač Amiga, normal a easy obtiažnosť.

## Level 1 - prales (paly, back)

Ulohou tohto levelu je prejsť celým pralesom a získať **660 Cr.** na kúpu antigravitačného zariadenia. Na začiatku hry zostúp o obrazovku nižšie a zo-



ber holografickú kocku. Môžeš si pozrieť aj záznam (kl. F1, potom kurzorom nabehnúť na tú vec, ktorú chceme použiť. Znovu F1 a potom enter).

Vráť sa tam, kde si začínal a prejdí doprava. Tu znič robota, vyskoč hore a z pokľaku znič ďalšieho. Pokračuj doprava. V ďalšej obr. znič domorodca a zostúp o obr. nižšie. Choď doľava a zober **10 Cr. a kameň**. Vráť sa o obr. doprava a tu musíš zničiť aj robota aj domorodca. Najlepší spôsob je tento: Vytiahni pištoľ (space), prejdí až na pravý okraj plošinky a z postoja zidi dole. Dopadneš do podrepu a rýchlo sa prekotúľaj doprava. Po tejto akcii zabehni doľava, ale v ďalšej obr. hneď bež späť. Vytiahni pištoľ a prichádzajúceho robota zneškodni. Znova prejdí doľava a vyskoč o plošinku vyššie. Tu znič domorodca a zober **vybitú batériu**. Zidi dole, vráť sa doprava a s rozbehom vyskoč ku spínaču (stlačíš fire, pohnúť joystickom doprava, vrátiť ho do pôvodnej polohy, musíš stále držať fire). Zneškodni robota a opatrne zostúp dole. Tu zneškodni domorodca a prejdí doprava. Tu ťa čaká plazmový oheň. Vyhneš sa mu tak, že vyskočíš na plošinku nad ním. Prejdí doprava a tu daj pozor na prízemné plamienky. Preskoč ich, prepni spínač, ktorý privolá výťah a vyskoč hore. **Tu dobi energiu a batériu**. Vráť sa doľava a pri priepasti použij nabitú batériu. Vytvorí sa most zo silového poľa, a tak môžeš prejsť. Najprv samozrejme znič robota. Prejdí doľava a vyjdí výťahom hore. Naľavo od výťahu polož kameň na spínač a na-pravo, na plošinke výťahu nájdeš teleport. S teleportom sa vydaj doprava, do miestnosti vpravo hore (viď mapu). V miestnosti s výťahmi sa pohraj so spínačmi, vyskoč hore, a potom prejdí doprava. Tu daj teleport starcovi. **Ako odmenu zanecháš ID kartu**. Vráť sa doľava do miestnosti za

# FLASH

priepastou so silovým poľom a zostúp dole. V tejto obr. stojí na každej strane domorodec. Zničíš ich tak, že sa medzi nich zavesíš a musíš sa vo vhodnej chvíli vytiahnuť hore. Domorodci po tebe vystrelia, ale ty si sa medzitým vytiahol, čím sa vlastne zničia. V tejto miestnosti si dobi energiu. Pokračuj doprava, preruš oheň a preskoč spínač. Znič robota aj domorodca a zober **100 Cr.** Vezmi kľúč a ďalších **50 Cr.** Pokračuj doprava. Tu je obranný systém, ktorý sa aktivuje v ďalšej miestnosti. Vyhneš sa mu tak, že preskáčeš hore a doprava k dobíjaču. Dobi energiu a vezmi **500 Cr.** Vráť sa k save, zidi dole a použij **ID kartu** na zariadenie pri dverách. Znič domorodca a zostúp dole. Zopakuj fintu s dvoma domorodcami stojacimi proti sebe a choď doprava. Starcovi daj všetky Cr. a dostaneš antigravitačný systém. Skoč do priepasti.

**Level 2 - mesto (toit, loup)**  
Ulohou v tomto levelu je získať financie na kúpu falošného preukazu totožnosti.

## Level 2 - mesto (toit, loup)

Ulohou v tomto levelu je získať financie na kúpu falošného preukazu totožnosti.

Najprv prejdí doprava a zošplhaj dole, tu si dobi energiu. Vyjdí výťahom hore a vyskoč hore, doľava, hore a v obr. vpravo znič dvoch policajtov. Porozprávaj sa so svojím priateľom **IANom** a posad sa do kresla. Po animovanej sekvencii prehovor s **IANom** ešte raz, otvoria sa ti dvere a získaš silový náramok. Choď doprava, zidi dole a po smrti domorodca nájdeš na zemi poistku. Poistku vlož do prepínača a privolaj výťah. Vyjdí hore a porozprávaj sa s mužom pri vrátníci. Dá ti mapu mesta. Choď dole k metru a dostať sa do **BARu (America)**. Porozprávaj sa s barmanom a choď doprava. Tu stretneš muža menom **Jack**. Po krátkom rozhovore navštív **radniču (Africa)**, porozprávaj sa so všetkými zamestnancami a daj svoju **ID kartu guvernérovi**. Dostaneš **pracovné povolenie**. Choď do pracovného centra a vlož pracovné povolenie do terminálu aktívneho počítača. Počítač ti zadá úlohu. Celkove je ich 5.

**Úloha 1:** Choď do sektoru **Asia**, od ženy zober **balík a odnes ho do cestovnej kancelárie v sektore Africa**. Cestou zabi policajta. Vráť sa do pracovného centra a pomocou pracovného povolenia zaháj druhú úlohu.

**Úloha 2:** Choď do **restricted area 2 (Africa)**. Tu nájdeš dôležitého vedca, ktorého odtiaľ musíš dostať. Podarí sa ti to len s výťahom, ktorý je navyše zamknutý. **Kľúč** od dverí je v miestnosti vľavo. Ak ho získaš, zidi s výťahom dole a odprevad vedca do miestnosti vľavo. Dostaneš odmenu a vrátiš sa do pracovného centra.

**Úloha 3:** Tu musíš zničiť dvoch terminátorov, ktorí sa vymkli spod kontroly. **V bare** si prehovor so zázakníkom. Keď to urobíš, vráť sa k výťahu, zidi dole a **prehovor s policajtom**. Vráť sa do baru, choď doprava, rýchlo sa otoč a zastrel domorodca. **Vráť sa k policajtovi, ale teraz ho už musíš zabiť, získaš kľúč**, odomkni dvere za barom a

zostúp dole. Ulož pozíciu a **zneškodni dvoch nebezpečných terminátorov**. Ak sa ti to podarí, úloha je splnená.

**Úloha 4:** Priamo z pracovného strediska sa teleportuj do blízkosti poškodeného reaktora. Záleží na tvojej rýchlosti, či dobehneš včas. Cestou narazíš na výťahovú šachtu. **Výťah privoláš tak, že vyskočíš na plošinku nad ním**. Teraz ti už okrem času nič nebráni postupu k reaktoru. Keď sa k nemu dostaneš, musíš **vložiť kartu do správneho reaktora**. To znamená, že musíš rýchlo vložiť kartu do úplne pravého reaktora.

**Úloha 5:** Táto úloha vyžaduje zručnosť. Choď do **restricted area 3 (Europa)** a vyčisti celý priestor od všetkých nepriateľov. Používaj **silový náramok**, je to veľmi užitočné. Keď sa ti to podarí, získaš odmenu a môžeš s prácou skončiť.

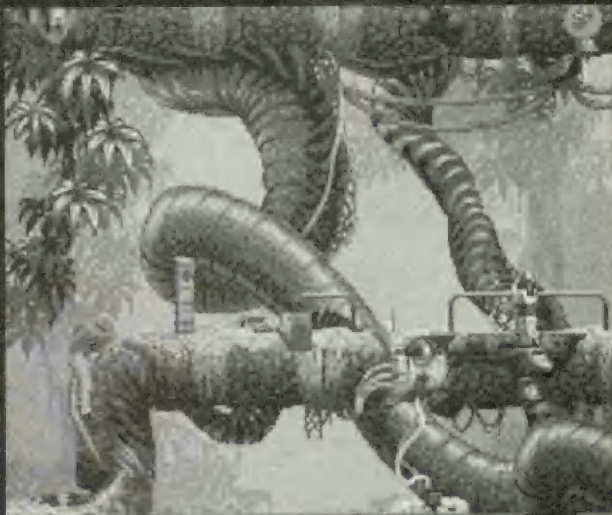
S peniazmi zabehni za **Jackom** a daj mu ich. Získaš tým dôležité dokumenty. Choď ku **veži smrti (Europa)** a odovzdaj doklady mužovi. Dvere sa otvoria a ty môžeš vstúpiť.

## Level 3 - veža smrti (zapp, cine)

Tu ti nepomôžu rady, ale iba tvoja zručnosť. Musíš sa dostať až na posledné podlažie tejto veže plnej terminátorov. Stačí vedieť, že vstup do vyššieho poschodia sa otvára spínačom na opačnom konci chodby. Veža má kruhový pôdorys a nebyť prekážok, dalo by sa behať dookola.

## Level 4: vôňa domova (lynx, good)

Po úspešnom dokončení súťaže vo veži smrti si vyhral zájazd na zem. Zem je však husto zaľudnená cudzími bytosťami a preto sa nudíš celkom určite nebudeš. Hneď na začiatku daj **ID kartu vrátnikovi**. Ďalší postup je dosť problematický, pretože tu čaká veľa policajtov, lietajúcich guľí a robotov. Keď sa ti ich podarí zničiť, prejdí k nabíjaču a obnov energiu. Pokračuj doprava. Tu ťa čaká policajt. Zneškodni ho a postupuj doprava. Keď sa ti aj tu podarí zničiť policajta a robota, vráť sa znovu nabíť. Pokračuj doprava a spínačom zavolaj taxi. V animovanej sekvencii uvidíš, ako letíš do centra mesta. Hneď po pristáti ulož pozíciu. Vyskoč hore a s rozbehom preskoč do ďalšej obrazovky. Tu znič lietajúce guľe a rozstrel sklenenú výplň. Postupuj doprava a znič všetkých robotov. Získaš kľúč. Ďalej choď doprava, vyskoč hore a daj pozor na auto-obranný systém. Pomocou prepínača odstráň **plazmový oheň**,



# BACCK



**klúčom odomkni dvere a výťahom sa zvez dole.** Zneškodni protivníkov a zaves sa na lampu, čím odstrániš blok na ľavej strane. Ulož pozíciu. S výťahom sa dostať dole. Hneď v prvej obr. vyskáč hore a choď doprava. Tu si musíš dať dobrý pozor na auto-obranný systém. Musíš prepnúť spínač, čím odstrániš oheň. Vráť sa naspäť a postupuj hore. Po smrti protivníkov je kľúč tvoj. Hore prepni spínač, odstrániš tak blok brániaci východu. Vráť sa celkom dole a odomkni dvere vpravo. Dopln energiu ochranného štítu a vyvez sa výťahom hore. V ďalšej miestnosti sú dvojce padacie dvere pod sebou. Do priestoru medzi nimi sa dostaneš tak, že prejdeš na ľavú stranu dverí, skrčíš sa a skotúľaš sa smerom doprava. Ulož pozíciu, prepni spínač a hlavne - obnov energiu ochranného štítu. Prepadni sa dole, znič robota a zoskoč doľava dole. Otvor dvere, preskoč medzeru, vezmi kľúč a vráť sa späť. Otvor dvere napravo, zlikviduj terminátorov a lietajúce gule. Odporúčam vrátiť sa k save a uložiť pozíciu. Hneď ako preskočíš pískajúcu bombu, objaví sa oheň, ktorý sa neúprosne začne pohybovať smerom k tebe. Musíš byť rýchly, prebehnúť doprava a v tretej obrazovke musíš rýchlo vybrať pištoľ, zničiť lietajúcu guľu a rýchlo sa skotúľať doprava skôr, ako by ťa spálil oheň. Keď si bol dostatočne rýchly, podarí sa ti to a čaká ťa ďalšia zóna.

## Level 5: stretnutie (scsi, spíz)

Na začiatku tohto levelu uvidíš v animovanej sekvencii ako si sa po skotúľaní dostal na šachtu. Pod tebou práve prebieha rozhovor o zničení ľudstva. Po krátkom odpočúvaní sa s tebou šachta prepadne a padneš doprostred sprisahania. Nepriatelia ťi vezmú pištoľ a pošlú na teba dvoch terminátorov. Prvé, čo musíš urobiť, je získanie pištole. **Zabehni preto doprava, zoskoč dole a zober pištoľ.** S pištoľou už proti tebe terminátori nemajú vôbec žiadnu šancu. Hneď po ich smrti ulož pozíciu. **Vezi kľúč,** ktorý zostal po terminátorovi. Prejdi doprava a prepni spínač, otvoria sa dvere za stenou. Ďalšie dvere otvor kľúčom a vyďaj sa hore - do miestnosti s pohyblivým ohňom a v pravý moment vyskáč hore a doľava. Postupuj doľava, obnov štít, postupuj ďalej doľava a vyhni sa ohňu. Dole znič domorodca. Po jeho smrti nájdeš dve veľmi užitočné veci. Sú to **prijímač a ovládač teleportu.** Vyskoč hore a znič ďalšieho terminátora. Získaš kľúč. Vráť sa späť k pohyblivým ohňom a odhod

prijímač dole. Potom sa pomocou ovládača teleportuj. Zdvihni prijímač, otvor dvere a znič robota. Postupuj doprava a znovu odhod prijímač dole a zároveň sa teleportuj. Zdvihni prijímač a bež doľava. Objaví sa za tebou oheň, ktorému sa vyhneš tak, že vyskočíš na plošinku vyššie a oheň pod tebou prejde. Choď doľava a dole. Zabi nový typ nepriateľa - sliz. Najlepšia taktika je taká, že vytasíš pištoľ a v podrepe sa v pravý moment musíš kotúľať a keď uvidíš, že sa sliz zhmotnil, strieľaj. Nesmie sa stať, že sa sliz zhmotní pod tebou, preto musíš byť stále v pohybe. Prepni spínač, pokračuj doprava a zabi ďalšie dva slizy, zostúp dole a choď doľava. Odporúčam uložiť pozíciu, pretože nasledujúca obr. je pomerne náročná. Dostaneš sa cez ňu pomocou teleportu. Keď sa ti to podarí, musíš v ďalšej obr. rýchlo vyskočiť hore, spustiť sa dole a dobehnúť pod teleportačný systém vpravo. Najťažšia časť hry je pred tebou.

## Level 6: planéta slizu (gary, bios)

Posledné dva levely sú pomerne zložité, pretože tu žije veľa slizov.

Choď doprava, likviduj slizy, prepni spínač a choď dole. Daj si pozor na obranný systém. Zoskoč dole a priprav sa na tuhú akciu. Dole ťa čaká trio slizov. Po ich likvidácii by si sa mal vrátiť k nabíjajúcu obnoviť energiu štítu. V miestnosti, kde si zneškodnil trio slizov, nájdeš aj kameň. Pokračuj doľava, skotúľaj sa otvorom v stene a polož kameň na spínač. Teleportuj sa cez oheň. Naľavo otvor padacie dvere spínačom, streľ do dverí dole a prepni spínač, ktorý otvorí dvere hore. Akonáhle sa dvere otvoria, zjaví sa sliz, ktorý zraní muža. Potom sliz zide dole a ty ho musíš zničiť. **Od umierajúceho muža dostaneš atómovú bombu, ktorá sa ti zide na samom konci hry.** Pokračuj doľava a zober zápisník. Môžeš si tiež prečítať správu o tvojom počinaní. Výťahom sa zvez dole a zabi zmutovaného psa. Otvor padacie dvere spínačom, obnov energiu štítu potom, ako skočíš dole. Choď doprava a po smrti dvoch slizov sa teleportuj dole do priepasti. V tejto miestnosti nechaj prijímač, pretože ak by si to neurobil, nevedel by si sa vrátiť. Ak si odhodil prijímač, môžeš ísť doprava a po niekoľkých mŕtvych slizoch získaš kľúč. Teleportuj sa späť, vyjdi výťahom hore a choď doprava. Otvor dvere nájdenným kľúčom a tým pádom si sa dostal do posledného levelu, kde musíš zničiť srdce planéty a potom ju zneškodniť pomocou atómovej bomby.

## Level 7: ničenie planéty (pont, hall)

Od štartu choď výťahom hore, zlikviduj slizy a vyskáč hore. Tu sa musíš rozbehnúť a skočiť z kraja plošinky, pretože inak by na teba padli kvapky, ktoré sa skladajú z vybušných hmôt. Keď si to urobil, odhod prijímač teleportu. Vyjdi výťahom hore, a potom ho pošli späť,

Vypneš tak auto-obranný systém. Lepší spôsob je však ten, že po skoku teleport neodhodíš, ale vyjdeš s výťahom hore, teraz ho však nepošleš dole, ale vylezieš hore. Obranný systém ťi síce poškodí energiu štítu, ale potom sa ťi teleport zide. Teraz prejdi doľava. Dole je prepínač, ktorý však stráži sliz. Prepni spínač a rýchlo sa teleportuj na miesto, kde si pretým odhodil prijímač. Naľavo dole je dobíjač. Použi ho a potom zneškodni sliz, ktorý strážil prepínač, na voľnom priestranstve. Teraz sa vráť do obr., kde sliz strážil teleport a s vytasenou pištoľou sa prekotúľaj doprava. Obrannému systému sa vyhneš tým, že si v podrepe a výťah je už pristanvený. Zídi dole a priprav sa na bitku s dvoma slizmi. Po ich zneškodnení získaš kľúč, ktorým otvoríš dvere vpravo. Vyjdi výťahom hore, potom vyskáč hore a ulož pozíciu. Opatrne prejdi tri plazmové ohne, zídi výťahom dole a odomkni dvere. Zabi zmutovaného psa a pomocou výťahu zneškodni bomby. Odhod prijímač do otvoru a teleportuj sa dole. Keď sa vysporiadaš so slizom, triaľaj do priehľadnej časti gule tak dlho, pokiaľ sa z nej nevytleje kvapalina, ktorá otvorí padacie dvere. Prejdi k ľavej stene tejto miestnosti a odhod prijímač do otvoru. Teleportuj sa dole a vyďaj sa doľava. Cestou si obnov energiu štítu a ulož pozíciu. Na konci, úplne vľavo zídi dole výťahom do jadra planéty. Ulož pozíciu a odhod prijímač. V ďalšej obr. je srdce planéty. Tvojou úlohou je spôsobiť jeho deštrukciu. Keď vieš ako na to, je to pomerne ľahké. **Musíš sa najprv trafiť do srdca zľava, potom sprava, zľava, sprava, zľava...** Koniec srdca spoznáš tak, že už nebudú rodiť slizy, a taktiež sa ťi otvoria dvere vpravo. Postupuj doprava, privolaj výťah, choď doprava, zídi dole, vyvez sa výťahom nahor a zabehni doľava. Vráť sa dole a prichádzajúci sliz bez milosti zneškodni. Kľúčom, ktorý po ňom zostane,



otvor dvere. Zídi dole výťahom. Pokračuj doprava a bez rozmyšľania zneškodni dva zákerne, ale zároveň posledné slizy na tejto planéte.

Posledná, ale najdôležitejšia časť hry je pred tebou. Po smrti dvoch úbohých slizov prejdi doprava až k stene a **tu polož atómovú bombu.** Vylad si joystick, prepni spínač. Akonáhle ho prepneš, máš iba niekoľko sekúnd k opustenej planéte. Musíš rýchlo prebehnúť až ku štartu siedmeho levelu a bežať stále doprava. Ak si prepni spínač, čakajú ťa otvorené dvere, bež ďalej doprava až kým nedobehneš k výťahu. Výťah hneď použi a nechaj sa vyvieť hore. Ak si bol dostatočne rýchly, čaká ťa animovaná sekvencia. Ak ti to nevyšlo, skús to znova. Na druhýkrát sa ťi to určite podarí. Týmto je za vami ďalšia perfektná hra z dielne francúzskej firmy Delphine software.

R. Miliczky

# RECENZIA



Jednou z najobľúbenejších tém pre počítačové hry sú preteky Formule 1. Napriek tomu ani na takých počítačoch, ako je PC a Amiga, nie je kvalitných programov na túto tému obzvlášť veľa, i keď je známe, že hráči ich majú veľmi radi. O určité vyplnenie medzery sa najnovšie pokúsila britská firma DOMARK

## DOMARK

rýchlu jazdu a nie o reálnu simuláciu. V minulosti bola na 16-bitových počítačoch úspešná firma ACCOLADE s hrami GRAND PRIX CIRCUIT (1988) a GRAND PRIX UNLIMITED (1992), ktoré však už takmer upadli do zabudnutia a nie sú určené v prípade PC pre jeho súčasný hardware.

Autori F1 CHAMPIONSHIP si dali náhamu urobiť čo do dĺžky veľmi krátku hru na jednu disketu, ale s extrémne rýchlym scrollingom kvôli rýchlej jazde. Aj na Amige, aj na PC je táto hra najrýchlejšia svojho druhu. Nevieť sice, ako by sa celková rýchlosť dala zmerať, ale som si istý, že som v živote nič rýchlejšie nevidel. Kvôli rýchlosti autori obeťovali aj kvalitu okolitej grafiky, ktorá pozostáva väčšinou z vektorových polygónov, s ktorými sa dá veľmi rýchlo pracovať. Pozadie sa scrolluje horizontálne a je v dobrej bitmapovej kvalite. Aj keď graficky táto hra neprekona napríklad INDY CAR RACING, ktorá má vektorové polygóny vyplnené bitmapovými obrázkami, dosahuje takú rýchlosť, že z nej mám



dobrý dojem. Keby sa táto rýchlosť predsa niekomu zdala malá, F1 CHAMPIONSHIP ju umožňuje zvýšiť zvolením tzv. TURBO módu. V tomto móde je náš monopost menší a proporcionálne sa zmenší aj trať s okolím. Vďaka tomu sa rýchlosť scrollingu ešte zvýši.

Ďalšou voľbou je možnosť hry dvoch hráčov. V tomto režime sa obrazovka rozdelí na dve polovice, aby každý hráč mohol sledovať trať zo svojho vozidla. Podobne to mal vyriešené napríklad LOTUS ESPRIT. Aj pri voľbe dvoch hráčov je scrolling extrémne rýchly. Ešte viac oceňujem fakt, že obaja hráči môžu

ovládať svoje vozy z klávesnice, takže k hre nie je povinný ani joystick, ani myš.

K samotnej hre nemám vážnejšie výhrady. Verzia na Amige je menej farebná, ale evidentne prepracovanejšia. Napríklad pri náraze povedzme do stromu tu odletí z auta koleso, čo na PC nie je. V hre je možnosť jazdiť do boxov a tam meniť pneumatiky a tankovať palivo. Je tu niekoľko režimov pretekania pre jedného a dvoch hráčov, niekoľko stupňov obtiažnosti, ktoré by mali každého uspokojiť. V testovanej PC verzii som však objavil niekoľko menších nedostatkov, ktoré nemajú na hru priamy vplyv, ale rozhodne by sa nemali stavať. Pri manažérove QEMM 7.03 hra spoľahlivo zmrzne, takže treba použiť DOSovský EMM386. Pri zvukovej karte SB 16 samplingu zaručene do jednej minúty stihnú, takže kto chce počuť motor, musí zvoliť horší AdLib. DOMARK zrejme vôbec netrápi, že táto karta je na trhu už viac ako rok a pol. Osobitným prípadom je SETUP, ktorý v menu obsahuje položku RUN F1, ktorý mal pravdepodobne spustiť hru. Nerobí však nič. Hra sa spustí jedine vtedy, ak vyjdeme do DOSu a zadáme F1.EXE. Sú to možno maličkosti, ale svedčia o tom, že PC verzia je šitá narychlo 'horúcou ihlou'.

- yves -

so svojim F1 CHAMPIONSHIP. Na názov zakúpili licenciu od automobilových asociácií FIA a FOCA.

Rebríček najlepších formulí na PC aj Amige vedie zatiaľ F1 GRAND PRIX od MICROPROSE. Táto hra však už má viac ako dva roky a pravdepodobne je len otázkou času, kedy ju niekto prekoná. Veľmi dobre sa u priaznivcov počítačového automobilizmu zapísala pred rokom americká firma PYPURUS hrou INDY CAR RACING, ktorá je však pomerne ťažká a nekonkuruje simulátorom F1, pretože sú v nej len americké preteky série Indy Car. Pri príležitosti celkového víťazstva Nigela Mansella urobila svojho času firma GREMLIN hru s názvom NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP, ktorá bola originálna najmä tým, že sám majster sveta v nej učil hráčov správne jazdiť. Ako simulátor však neobstojí, lebo zatáčky sa tu dajú jazdiť aj v rýchlosti 300 míľ za hodinu, čo je dosť od vecí. NIGEL MANSELL'S W.CH. mi skôr pripomína hry z hracích automatov SEGA, v ktorých ide o veľmi

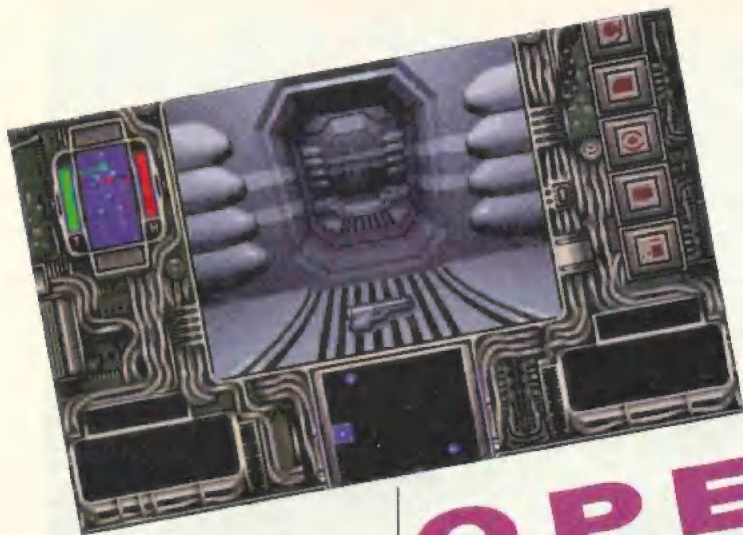


76% 73% 80% 79%

CELKOVÝ DOJEM 77%

PC 386-586  
AMIGA 500/600  
ATARI ST





# G2

PSYGNOSIS

# OPERATION



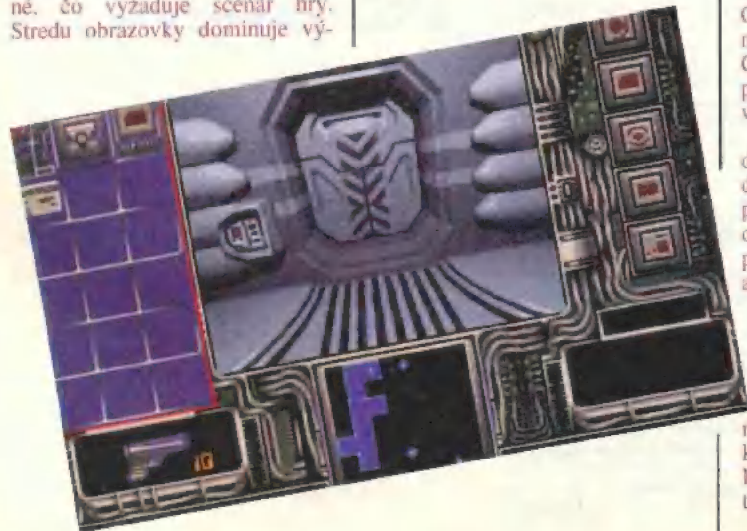
Mnohí z vás si iste spomínajú na pomerne vydarenú hru OBITUS, ktorá bola akýmsi zlúčením hier typu adventure a D&D. Pripravovaná hra OPERATION G2 sa rodí v dielni rovnakej skupiny programátorov a distribúcie sa opäť ujme známa firma PSYGNOSIS. Hra tentoraz čerpá námet z oblasti sci-fi.

Dej odohrávajúci sa v neďalekej budúcnosti je umiestnený do našej galaxie nie príliš ďaleko od Marsu. Kozmický priestor v týchto miestach je preplnený množstvom vrakov kozmických lodí, rakiet a družíc. Pretože mnohé z nich majú nukleárny pohon, je to reálna hrozba pre ďalšie vesmírne výpravy. Úlohou hráča ako člena špeciálnej DE-CON DIVÍZIE je vyloďovať sa na palubu takýchto vrakov, preskúmať ich a nakoniec vyhodíť do povetria. Občas sa tiež vyskytne špeciálna úloha, ako napríklad OPERÁCIA G2, ktorá prebieha teraz. Jej cieľom je preniknúť na kozmickú loď plnú kontrabandu zakázaných liekov a preskúmať ju. Loď je riadená automaticky a nie sú na nej žiadni ľudia, nanešťastie je však chránená jednotkou špeciálnych obranných androidov, známych pod menom Simskin Revenue Protection Droids.

Prevedenie hracieho panelu je podobné ako v hre Obitus, s tým rozdielom, že je futuristicky ladené, čo vyžaduje scenár hry. Stredú obrazovky dominuje vý-

rez, cez ktorý sa hráč „pozerá“ do interiéru kozmickej lode. Pohyb je tu riešený veľmi zaujímavou a elegantne. Keďže chodby sú až na drobné zmeny (dvere, elektronické zariadenia) vlastne rovnaké, programátori plynule rozanimovali iba otáčanie sa o 90 stupňov a pohyb o jeden „diel“ chodby vpred. Použitím tejto jednoduchej finty vzniká dojem absolútne plynulého pohybu (podobne ako v DOOM). Daňou je však skutočnosť, že žiadna miestnosť nemôže byť širšia ako na „jednu šírku hráča“. Na hrateľnosti to však príliš neuberá. Horšie je, že na obetný oltár rýchlosti scrollingu padli aj všetky farby. Interiér kozmickej lode je teda v podstate monochromatický - iba v odtieňoch šedi. Aj tento malý nedostatok sa však dá pri celkovom pohľade blahosklonne prehladiť.

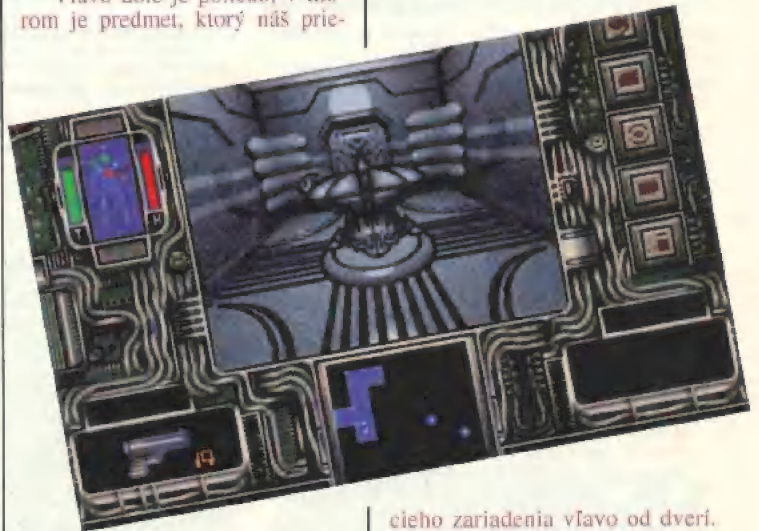
Navaho od stredného pohľadu je umiestnená postavička, po ktorej ľavej strane je zelený stĺpec - indikátor času (klesá neustále) a po pravej strane červený stĺpec - indikátor energie (klesá po zásahu robotom). Na dohranie jednej misie má hráč približne 7 minút, ak mu pravdaže dovedy vydrží energia. Teda na postávanie rozhodne nie je čas a hráč sa bude mať čo obracať.



Napravo je 5 ikon, znázorňujúcich akékoľvek „vrecká“. Každé má špeciálne určenie (napr. „vrecko“ na vstupné karty) a do každého z nich sa dá uložiť až 15 predmetov.

Vľavo dole je políčko, v ktorom je predmet, ktorý náš prie-

majú funkciu spínača a otvárajú uzatvorené dvere. Iné dvere sa otvárajú pomocou magnetických kariet, ktoré sa sporadicky dajú nájsť na zemi. V takomto prípade je potrebné otvoriť „vrecko“ s magnetickými kartami a jednu z nich zasunúť do ovláda-



skumník drží v ľavej ruke a vpravo políčko znázorňujúce obsah pravej ruky. A teraz pozor! Keď má hráč v oboch „rukách“ predmety, napríklad v ľavej pištoľ a v pravej pušku, stlačením ľavého tlačítka vystrelí z pištole a stlačením pravej z pušky! (Hurá, hurá konečne niekto zistil, že myš má aj pravé tlačítko! A to moja má prosím aj stredné!). Toto ovládanie je veľmi pohodlné. Ostatné funkcie sa ovládajú takmer zhodne s hrou HIRED GUNS, s tým rozdielom, že pre pohyb dozadu je opäť použité pravé tlačítko myši.

Nesmieni tiež zabudnúť na radar, ktorý je umiestnený v strede dole. Je to vlastne akýsi automapping, na ktorom vidno najbližšie okolie prieskumníka, vrátane jeho polohy a rozmiestnenia strážnych androidov.

Kozmická loď sa skladá z množstva navzájom poprepájaných tunelov a koridorov. Tieto sa na niektorých miestach končia slepou chodbou, na iných sú ukončené automatickými dverami. Podlaha v tuneloch je pokrytá vzormi diskovitého tvaru, z ktorých niektoré

cieho zariadenia vľavo od dverí. Keď je karta správna, v okienku nad zásuvnou štrbinou sa zobrazí číslo. Vtedy možno pomocou zeleného tlačítka dvere otvoriť, alebo pomocou červeného zatvoriť. Ak sa číslo neukáže, karta pasuje do iných dverí a preto treba hľadať ďalšiu.

Na zemi sa dajú okrem vstupných kariet nájsť aj iné predmety, ako napríklad pištoľ zo 16 nábojmi, ktorá leží hneď na východnej pozícii, ale tiež rôzne ampulky a iné predmety, ktorých funkciu sa mi zatiaľ nepodarilo zistiť. Záhľadné mi zostalo i využitie akýchsi „pisoárov“ so zabudovanou elektronikou, ktoré visia na niektorých stenách. Mä sa do nich zjavne uloží jeden predmet, ale za celú dobu hrania pri písaní tejto predrecenzie sa mi nepodarilo zistiť aký. Snáď budem múdrejší pri písaní recenzie na finálnu verziu hry, pri ktorej sa ale stretne až v niektorom z ďalších čísiel BITU.

-luis-

PC 286-586  
AMIGA 1200  
AMIGA 500/600

# NÁVOD KU HRE DYNAMIX

## Hlavné menu

### DOGFIGHT A FAMOUS ACE (poľovačka na eso):

Tu si môžete vybrať jedno letecké eso. (Eso bol v prvej svetovej vojne každý, kto mal najmenej 5 zostrelých lietadiel), s ktorým si chcete zabojuvať. Pri výbere môžete vidieť okrem mena a počtu zostrelcov aj autentičnú fotografiu a krátku charakteristiku osoby.

### FLY SINGLE MISSION (jednoduchá misia):

Hra ponúka 10 jednoduchých misií, v ktorých si môžete zvoľiť počasie, typ lietadla, počet lietadiel, formáciu, ako aj za ktorú stranu chcete lietať. Po skončení sa misia vyhodnotí.

### VIEW AIRPLANES (prezri lietadlá):

Hra poskytuje aj databázu lietadiel, na ktorých sa v misiách lieta, a to spojenecké, tak aj nemecké a dokonca aj osobné lietadlá jednotlivých es v ich skutočnom sfarbení.

### OTHER OPTIONS (ostatné voľby):

Tu sa skrývajú voľby pre ovládanie pomocou joysticku alebo myši, vypínanie, zapínanie zvuku a hudby (to všetko v PREFERENCES). Tu si tiež môžete ešte raz pozrieť výpis autorov programu (CREDITS). Posledná voľba je WATCH DEMO (prezrite dema), ktorou si ešte raz môžete prezrieť všetky pripravené dema (súbory DEMOXXXX.VCR).

### MISSION RECORDER (prehrávač misií):

Každú misiu si môžete zaznamenať na disk a neskôr ju aj prehrať. Práve na to slúži tento prehrávač, ktorý môžete ovládať ako klasické video. Okrem klasických herných pohľadov si môžete navoliť aj fubovoľné iné pohľady, napr. na lietadlo alebo takzvaný nezávislý pohľad (independent view), ktorým si môžete prezerať prakticky celú krajinu. Pohľady môžete rôzne rotovať.

### EXIT TO DOS (späť do DOS-u):

Touto voľbou opúšťate hru.

## Kariéra

Zámerné som vynechal jednu položku, aby som ju predstavil trochu podrobnejšie - je to KARIERA:

Kariéra v počítači tejto hry je akýsi vojenský život s postupom po vojenskom rebríčku (tak podobne ako v iných hrách tohto typu, napr. GUNSHIP 2000).

Kariéru tvoria jednotlivé misie, ktoré sú vždy približne raz do mesiaca. Tieto misie sú skoro tie isté, ako jednoduché, len rozdiel je v tom, že si nemôžete vybrať iný typ lietadla, okrem toho, ktoré má letka k dispozícii, nemôžete meniť počet asistujúcich, počasie a iné činitele. Niektoré z nich však môžete meniť, až keď dosiahnete vyššiu hodnotu.

Tým sme sa dostali k postupu na vyššiu hodnotu. Postupujete nie vždy konštantne po určitom počte odlietanych misií, ale po misií, v ktorej ste si počinali veľmi záslužne. Tak podobne je to i s vyznamenaniami. Môžete ich určite čakať po veľmi dobre odvedenej misií, každá misia je bodovo ohodnotená. Ak by patrila medzi rekordy, hra ju zapíše a neskôr ju môžete nájsť pod kolónkou BEST MISSION. Body zo všetkých misií sa sčítavajú a píšu do osobného záznamu. Okrem samotného lietania jednotlivých misií vás hra chronologicky s časom oboznamuje s vedením vojny formou novin alebo informácií o vývoji vo vojenskej leteckej technike. Tiež sa vám môže stať, že sa po zostrelom očitne vo väzení alebo v nemocnici, podľa toho, na ktorú stranu frontu pristanete.

### CAREER MENU (menu kariéry):

Toto menu obsahuje tieto položky:

#### START CAREER (začatie kariéry):

Touto položkou sa zapíšete do zoznamu. Zapisujete svoje meno. Okrem toho hra v zozname uvádza aj stranu, za ktorú bojujete, váš titul (na začiatku 2nd Lt., neskôr 1st Lt., Lt a Capt.), obdobie (mesiac, rok). V poslednom stĺpci sa uvádza, či ste už kariéru ukončili alebo ste ešte aktívny. Pri otvorení novej kariéry si vyberáte stranu, za ktorú budete bojovať a obdobie, v ktorom odštartujete. Na výber máte z troch období: začiatok, stred alebo koniec vojny.

#### CONTINUE CAREER (pokračovanie kariéry):

Túto položku volíte, ak už máte kariéru rozpracovanú a chcete v nej pokračovať.

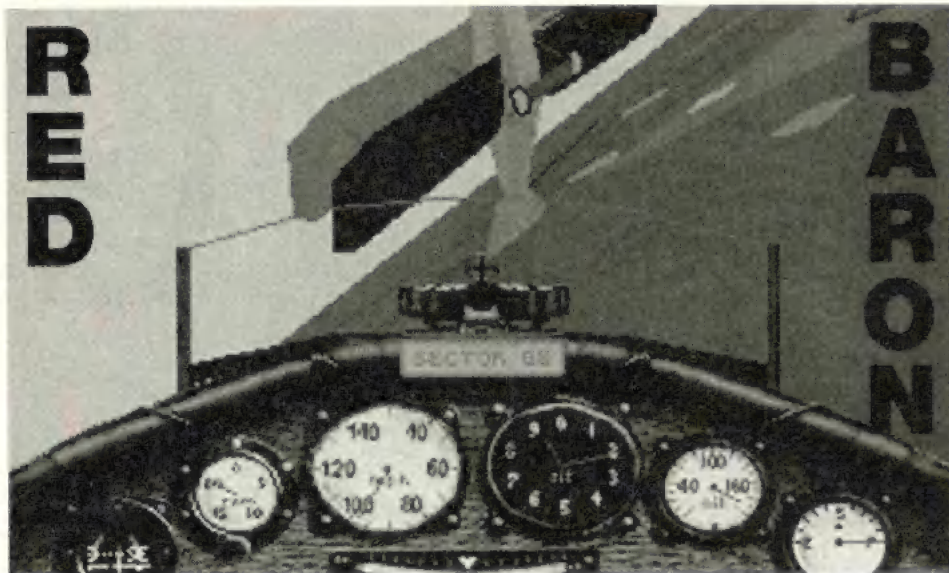
**VIEW TOP ACES (tabuľka najlepších es):** Tu sa skrývajú mená tých, ktorí v kariere dosiahli najväčší počet bodov. Môžeme si dokonca pozrieť i ich vyznamenania, letisko, kde pôsobili a iné zaujímavosti.

#### RETURN MAIN MENU (návrat do hlavného menu):

Ak ste sa už do zoznamu prihlásili, objaví sa nové menu AERODROME (letisko).

#### FLY NEXT MISSION (leť nasledujúcu misiu):

Letíte ďalšiu misiu, ktorú vám počítač pripravil.



### SQUADRON INFO (informácie o letke):

Podáva informácie o letke, jej pozíciu a ak boli v letke v tom čase a na tom mieste historické esa. sú zobrazené.

### MAP OF THE FRONT (mapa frontu):

Mapa frontu so všetkými letiskami a informáciami o nich.

### REQUEST TRANSFER (navrhni presun):

Ak už ste dosiahli hodnotu 1st Lt., môžete sami navrhnúť svoj presun k inej letke.

### PERSONAL AIRCRAFT (osobné lietadlá):

Ak ste dosiahli hodnotu Capt., vlastnité už vlastné lietadlo a môžete si ho pomalovať.

### VIEW PILOT RECORD (pozri záznam):

Pod touto položkou si prezriete aktuálne skóre, ktoré ste nahrali, počet zostrelcov, vyznamenania a iné osobné zaujímavosti.

### BACKUP CAREER (zálohuj kariéru):

Jedna z najdôležitejších a najviac používaných položiek. Svoj terajší stav kariéry si môžete zálohovať aj na inú pozíciu v zozname.

### RETURN TO MAIN (späť do hlavného menu):

Vraciate sa späť do hlavného menu.

## Popis misie

Ak chcete hrať ďalšiu misiu v kariére alebo len tak odlietať jednoduchú misiu, prechádzate tromi informačnými



panelmi.

### Mission assignment:

Túto obrazovku si treba pozorne prečítať a zapamätáť, lebo tu je rozpis celej misie. Najprv na navodenie atmosféry je krátky popis situácie na fronte. Potom nasleduje samotný plán, počasie a ešte obdobie letu cez deň.

### Flight assignments:

Z tejto obrazovky môžete vyčítať všetko, čo sa týka letovej stránky misie. Sú to: typ lietadla (ten je odvodený od podmienok v tom čase, nemôžete lietať na lietadle, ktoré ešte nebolo vyrobené), použité strelivo (zápalné a normálne), počet letiacich (všetci majú označenie napr. normálny pilot, veterán pilot alebo môže sa stať, že letie s esom, to je potom pomenovaním menom).

### Realism Panel:

Dôležitá zložka pre nastavenie obtiažnosti. Obtiažnosť sa nastavuje z viacerých hľadísk, ale vždy vidíte percentuálne vyjadrenie obtiažnosti v globále.

Prvé hľadisko je zamerané na šikovnosť hráča a teda i zároveň protihráča (počítač). Vybrať si môžete z NOVICE (začiatok), INTERMEDIATE (prostredník), EXPERT.

Ďalšie hľadisko je voľba presnosti strelivania na to, aby mohol byť cieľ zasiahnutý. Tu sú na výber voľby EASY (ľahký), STANDARD a HARD (čo je podľa autorov verná kópia toho, čo museli trafiť ozajstní leci v prvej svetovej vojne).

Ďalšie voľby sú už rôzne špeciality: Realistické nástroje, oslepujúce slnko, realistické počasie, gufomet sa môže zaseknúť. Ak sa vo vzduchu zrazíte, znamená to istú smrť. Karburátor môže byť zamrznutý. Munícia je limitovaná. Palivo je limitované. Reálna navigácia (ak ju nepovoliť, v

lietadle sa bude ukazovať označenie oblasti, v ktorej sa práve nachádzate) a lietadlo môže byť zničené.

## Jednoduché misie

### FLY A HISTORIC MISSION (historická misia):

Na výber sa ponúka 8 historických misií. Sú to slávne udalosti zo života slávnych es, napr. Koniec Manfreda von Richthofena, najlepšieho letca prvej svetovej vojny, alebo Immelmannovo prvé víťazstvo a podobne. Pri každej misií je stručný popis udalostí - ako sa odohrala a zároveň aj dĺžka, ktorú treba splniť.

### DOGFIGHT A FAMOUS ACE (poľovačka na eso):

Známa položka z hlavného menu.

**DOGFIGHT A SQUADRON (stretnutie dvoch nepriateľských letiek):**

Je to stretnutie dvoch štvoriek lietadiel, pričom na jednej strane je vodca (leader) hráč a na druhej môže byť niektoré známe eso.

### PATROL THE FRONT (kontrolovanie frontu):

Prechádzate ponad front cez určité sektory, napr. D-5 do D-8 a ak natrafíte na nepriateľa, treba ho zničiť.

**ESCORT A BOMBING RAID (ochrana pre bombardéry):**

V tejto misií treba doprevádzať bombardéry k ich cieľu a potom naspäť, pričom na ne útočia nepriateľské lietadlá.

**STOP A BOMBING RAID (zabránenie bombardovaniu):**

Tu isté čo predtým, len hráč je na strane útočiacich.

### HUNT A ZEPPELIN (zničenie vzducholode):

Tu je potrebné vyhľadať vzducholode a zničiť ju. Lenže pozor, vzducholode je ako cieľ iste veľká, ale má aj dobrý gufomet.

**ESCORT RECONNAISSANCE (ochrana pre fotografovanie lietadiel):**

Tu platí to isté, čo pri bombardéroch.

**BALLOON DEFENCE (ochrana balónov):** Treba obrániť výzvedné balóny pred útokmi a zničením.

**BALLOON BUSTING (zničenie nepriateľských balónov):**

Opäť to isté, len hráč útočí a počítač sa bráni.

## Ovládanie

- ŠIPKY - ovládanie lietadla
- + - pridávanie rýchlosti
- - uberanie rýchlosti
- MEDZERA - strelba
- ENTER - prepína medzi pohľadmi znútra/zvonku
- F1 - pohľad dopredu
- F2 - pohľad dopredu
- F3 - nľavo
- F4 - napravo
- F5 - hore
- F6 - dole
- F7 - pohľad na lietadlo z väčšej vzdialenosti
- F10 - panel, na ktorom môžete voliť:
  - časové zrýchlenie
  - možnosť ovládania joystickom alebo myšou
  - väčšia/menšia detailnosť
- Esc - po stisku tejto klávesy sa objaví panel, ktorý vás informuje o počte už nahraných bodov a dáva vám možnosť opustiť misiu a vrátiť sa na základňu (ale pozor, len ak práve nebojujete).

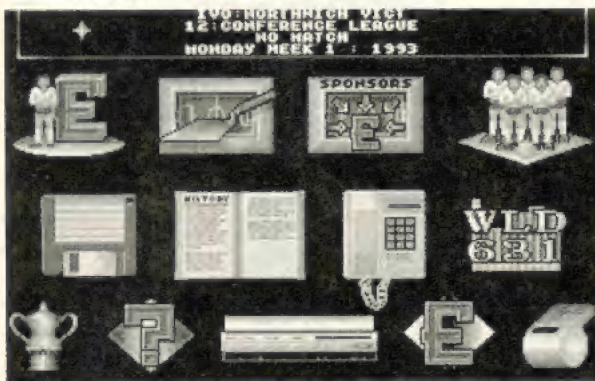
### Riadiace klávesy (iba ak ste vodca skupiny - leader)

- A - (attack) - útok v prípade, že vidíte nepriateľské lietadlá
- R - (return) - návrat na základňu
- U - (unblocking) - odblokovanie gufometu, ak sa zasekne.

R. Sninský

## PREMIER MANAGER 2

GREMLIN



Keď pre rok a štvrt uzrel svetlo sveta PREMIER MANAGER, okamžite sa stal jedným z najpredávanejších programov vo Veľkej Británii a samozrejme aj jedným z najvyhľadávanejších manažérov. Konkurovať mu nedoká-

zal ani v rovnakom čase predávaný CHAMPIONSHIP MANAGER od DOMARKU. Druhý diel PREMIER MANAGER sme teda privítali s radosťou. Je to pravdepodobne najlepší futbalový manažér vôbec a spolu s hrami ZOO 1 a 2 patrí k najväčším hitom firmy GREMLIN. PREMIER MANAGER je natoľko detailný, že si to málokto vie vôbec predstaviť. Veľmi som bol prekvapený, čo môžeme robiť povedzme so štadiónom. Dá sa tu nielen zväčšovať tribúna na sedenie či státie, ale aj zväčšovať panel pre skóre či dokonca určovať ceny vstupného. Okrem obvyklého predávania a nakupovania hráčov môžeme veľmi veľa parametrov určiť aj pre samotný zápas. Je to napríklad (okrem zostavenia) taktika mužstva. Môžu hrať na krátke prihrávky, alebo na dlhé pasy. Zaujímavé sú vyriešené aj zápasy. Nevidíme ich priamo, ale na obrazovke sa objavuje stručný popis významných

## BBC: MATCH OF THE DAY

ZEPPELIN

Aj keď posledné hry od ZEPPELIN boli nadpriemerne dobré, aj cenou, aj kvalitou, futbalový manažér MATCH OF THE DAY ma práve nenadchol. Skalní čitatelia BITu si možno budú pamätať, že som svojho času písal o verzii pre ZX Spectrum. Teraz po troch rokoch urobili aj PC verziu tejto hry a môžem povedať, že to nie je oveľa lepšie. Na tom Spectre však viac vynikla tá príšerná grafika, z ktorej mám miestami hrôzu. Ten, čo kreslil obrázky, zrejme nevedel dobre kresliť tváre, asi preto dosiahol taký žalostný výsledok. Je



to trochu škoda, lebo v tejto hre je niekoľko rozumných a originálnych nápadov. Zaujmal najmä rozvrh na dni a týždne. Robí sa tak, že ikony z pravej strany obrazovky sa presúvajú na voľné miesto v diári. Tým určujeme, čo sa bude v tú či onú hodinu ro-

kom obstoynom prevedení. Hudbu počúť iba v úvodnom inre, čo nie je práve veľká výhra. Veď načo má byť počas hry ticho? Jedna vec mi však na tejto hre vôbec nie je jasná. Po spustení sa mi ponúkli nemecké mužstvá, ktoré hrali tri nemecké súťaže. Keď hra vznikla v Británii, nechápem, prečo tam dali iba tých Nemcov? Hráči aj mužstvá sa dajú samozrejme editovať a zmeniť, ale tento proces je veľmi zdĺhavý. Zrejme okrem edície Bundesliga existujú aj iné, ale nikde som o tom zatiaľ nečítal.

VERDIKT: 43%

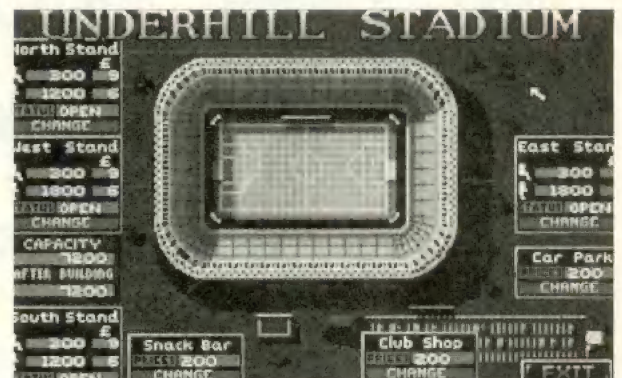
PC 286-586  
AMIGA 500/600  
ATARI ST  
COMMODORE 64  
ZX SPECTRUM

## CLUB FOOTBALL

TEQUE

Ďalší z radu nových futbalových manažérov na PC je CLUB FOOTBALL od firmy TEQUE. Je to podobná hra, ako PREMIER MANAGER 2, ale jej možnosti nie sú rozvinuté do až takých detailov. Autorom sa však podarilo pri solidnej obtiažnosti urobiť zaujímavú hru s mimoriadne prehľadným ovládaním, ktorú pochopíme behom krátkej chvíle. Zo všetkých troch manažérov, ktoré tu hodnotím, je tento bezosporu graficky najlepší. Programátori v tomto smere nenechali nič na náhodu a pekne nakreslené ikony doplnili digitalizovanými obrázkami s futbalovou té-

matikou. Dalo to určite menej práce, ako keby to mali kresliť, a vyzerá to dobre, takže nič proti tomuto spôsobu robenia obrázkov nemám. Obzvlášť ak sa vhodne skombinuje digitalizovaná grafika s kreslenou, čo sa v prípade CLUB FOOTBALL podarilo. Aj v CLUB FOOTBALL je kladený dôraz na parametre štadióna, kde okrem iného môžeme ovplyvňovať aj zisky bufetov a parkoviška... Počas zápasu sa nám nijako graficky nezobrazuje priebeh hry, ale na obrazovke môžeme čítať textový popis akcií. Vypisovanie sa dá zrýchľovať aj spomaľovať. Podobne ako PREMIER MANAGER 2 aj CLUB FOOTBALL mô-



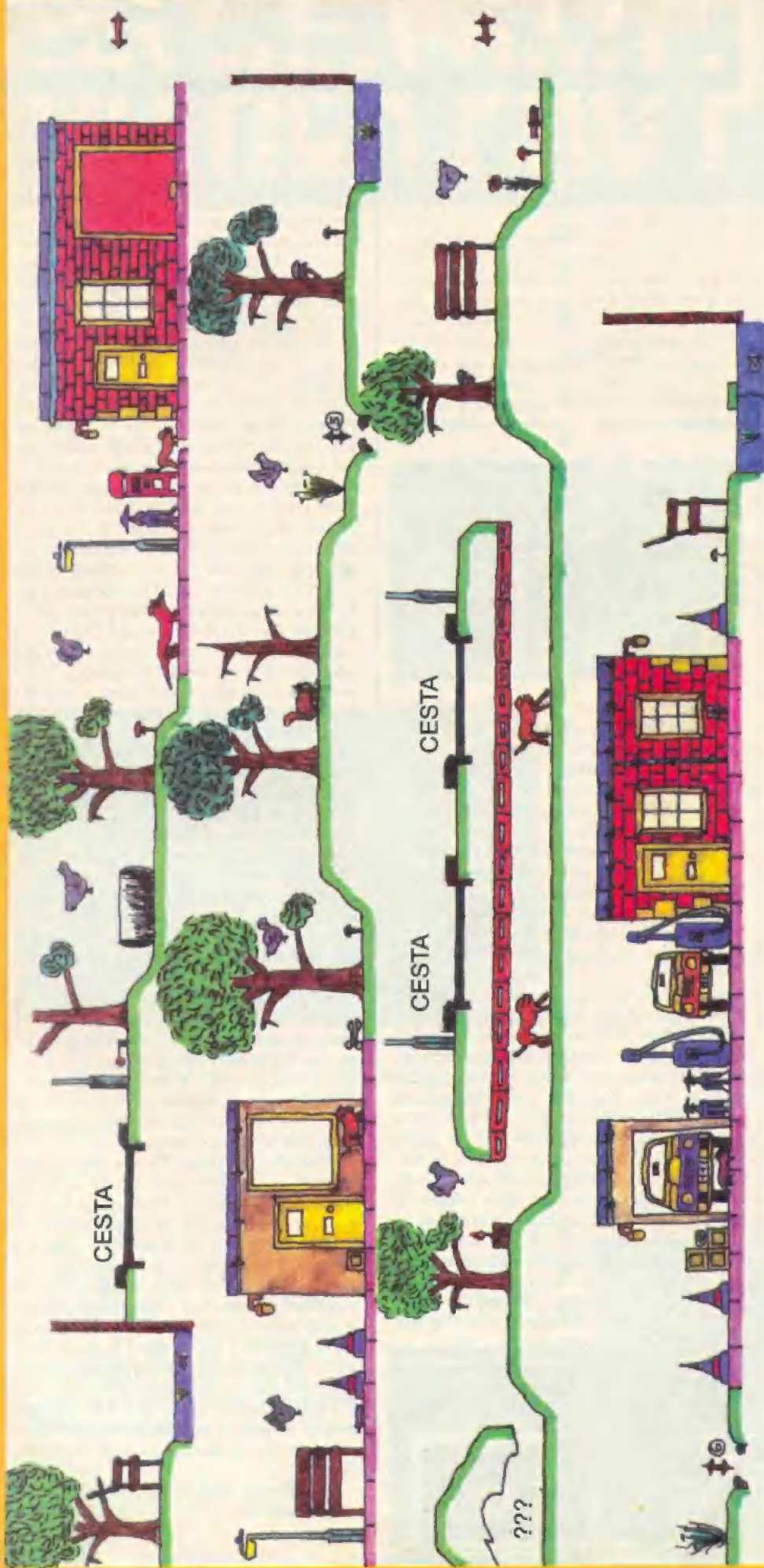
žu hrať až štyria hráči naraz. Vtedy hra naberie na zaujímavosti.

- yves -

VERDIKT: 75%

PC 286-586





- VAIČKO
- NOŽNÍČKY
- BALÍK
- VEDRO
- PILNÍK
- OBÁLKA
- KLÚČ
- KAPUSTA
- KĹUČ
- ŽALUĎ
- KREDIT K.
- NOŽÍK
- PLECHOVKA
- MRKVA
- PUMPA
- FLAŠA
- LOPTA
- KAHAN
- BALÓN
- KOST

# LOP EARS 2

# NÁVOD

# KU HRE

## PLAYERS 1

Ak ste už hrali dáku hru od firmy Players 1, určite vás veľmi nenadchla, až na výnimky ako séria hier Joe Blade, ktorá je pekne spracovaná a dá sa pri nej stráviť veľa času a užiť si dosť zábavy. Iste mi dáte za pravdu, že sa objavilo niečo nové a navyše kvalitne spracované. Je to hra Lop Ears, ktorá pripomína hru Dizzy. Grafiku stvoril Mike and Russell, hudbu zložil Sonic Graffiti, program Paul Griffiths.

Hrdina tejto adventúry je malý zajac, ktorého prenasledovala tlupa miestnych psov tak dlho, až zablúdil a nevedel nájsť cestu späť. Našou úlohou je teda pomôcť zajacovi (nemá ani meno), nájsť cestu do jeho rodného bydliska, kde býva jeho zajačia rodinka. No aby sme to nemali také ľahké, treba počas hry vyriešiť problémy a nebezpečné nástrahy, o ktoré sa postará 69 hracích obrazoviek. V krátkom menu si navolíte ovládanie a už môžete začať hru. Na začiatku sa zajko ukryl v dákej nore. Hneď v úvode sa stretnete s dvoma nedostatkami tejto hry, ale nebuďte smutní. Pre pohyb vpravo, vľavo sa používa normálne ovládanie, ale ak chce zajac zdolať kopec, zastaví sa, pretože pre lezenie šikmo hore musíte použiť smer „dolu“. Zvláštnosť je po použití smeru „dolu“ na rovnej ploche - zajac veselo poskakuje. Oproti pohybu vpravo, vľavo je to oveľa rýchlejší pohyb. Preto odporúčam používať toto skackanie. Druhým nedostatkom je, že pri schádzaní z kopca zajac občas stojí vo vzduchu (akoby išiel po schodoch). No už stačilo, každý to zbadá sám... Ak počas hry stlačíte tlačítko „fire“ - objaví sa menu:

SELECT - výber

RESUME GAME - návrat do hry;

TAKE OBJECT - zdvihnutie predmetu, na ktorom zajac stojí;

DROP OBJECT - polozenie jedného z dvoch predmetov (objekt 1.2);

USE OBJECT - použitie jedného z dvoch predmetov;

MIX OBJECT - vzájomné použitie 2 predmetov, ktoré máme u seba;

QUIT GAME - ukončenie hry a nový štart.

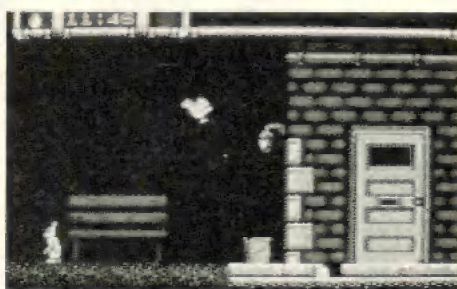
Čo má zajac u seba, keď ukazuje dve zajačie labky vľavo nad hracou obrazovkou? V prvej labke je objekt 1 a v druhej objekt 2. Medzi nimi je bodové score a čas hry. Napravo je charakteristický ukazovateľ zajkovej energie (dlhý rad chutných mrkvičiek), ktoré po dotyku s nepriateľom ubúdajú. Netreba sa ale obávať, v hre je aj pole, kde sa dajú chýbajúce mrkvy doplniť. Ešte niečo k menu SELECT OPTION. Ak si zvolíme DROP - ukáže sa ďalšie menu, v ktorom si vyberiete, či chcete položiť objekt 1 alebo 2 (1. alebo 2. labka). Podobne je to aj pri USE OBJECT. Ak sa dáka vec nedá nikde použiť, vypíše sa správa THIS OBJECT IS UNUSABLE AROUND HERE. Treba to skúsiť inde. Ak použijete voľbu TAKE OBJECT a na ničom nestojíte, vypíše sa správa THERE ARE NONE AROUND TO TAKE. Táto veta

# LOP EARS

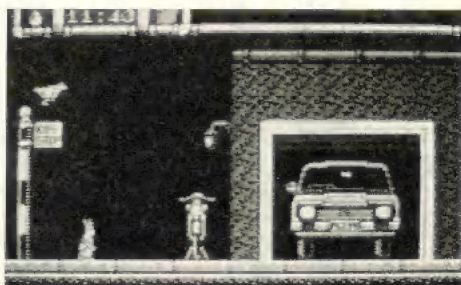
sa tiež niekedy vypíše aj keď na predmete stojíte. V tom prípade sa posuňte o kúsok ďalej a skúste to znovu. Podobne je to aj s používaním vecí - ak to nejde, posuňte sa kúsok bližšie (hlavne pri malom svetníku, ktorý musíte zhasiť vedrom vody).

Ale venujme sa už konečne praktickej hre:

Vyjdite z nory na kopec a postupujte okolo vajička (nemusíte si ho všimnúť, hra sa dokončí aj bez neho) až k dvom vchodom do podzemných tunelov. Vojdite do toho viac vpravo (2). Po ceste nájdete kľúč, ktorý stráži zlý zajac, ten chytro zoberte so sebou a upaľujte ďalej až k trom debničkám a zajacovi. Tu položte kľúč na zem a vylezte na povrch. Chytrý sa rozhlíadnite a bežte niekoľko obrazoviek vľavo



o až kým nájdete plechovku, v ktorej sa nachádza veľmi dôležitá vec, takže ju zoberte so sebou. Vľavo už nechoďte! Čakala by vás tam istá smrť (ak by ste chceli prejsť ďalej cez cestu, prešlo by vás auto). Vráťte sa späť až na mrkvové pole. Tu rastie aj chutná šťavnatá kapusta. Zoberte ju a skočte znovu do podzemia. Postupujte ďalej vpravo, tu stojí zlý zajac a ak mu nedáte to čo má rád, nepustí vás ďalej a ešte vás k tomu aj zabije - môžete začínať od začiatku. Tak mu chytrý dajte tú kapustu a on vás na oplátku zasa pustí ďalej a ešte vám k tomu dá pumpu. Pumpu ešte so sebou neberte! Vráťte sa pre kľúč, čo ste položili a choďte vpravo - tu je ďalší východ na povrch. Vyskočte a choďte vľavo okolo zlej veвериčky, okolo nožnic až k lavičke, vedľa ktorej leží malý pilník. Teraz položte kľúč a zoberte pilník. Tým otvorte plechovku, z ktorej vypadne prázdny balón. Prevediete to tak, že použijete mix použitie (ďalej len mix). Teraz pilník a balón položte na zem. Ostané vám len balón. Vezmite kľúč, ktorý ste pred chvíľkou položili a choďte vľavo až ku poštovej schránke. Tu za pomoci kľúča otvorte schránku, v ktorej nájdete balík (po použití kľúča zmizol a už ho viac u seba nemáte). Choďte ešte vľavo a tam za zlou liškou nájdete ďalší kľúč od inej poštovej schránky (v hre sú dve). Zoberte ho a vráťte sa až k nožničkám. Tu položte kľúč a zoberte ich. Teraz použite mix. Nožničky roz-



strihnú obal balíka, z ktorého sa vykotúfa lopata. Položte nožnice, už ich nebudete potrebovať a zoberte kľúč. Teraz pokračujte do podzemia až k pumpe, ktorú ste tu nechali. Vyložte všetky veci a choďte si doplniť energiu na mrkvové pole. Potom sa vráťte pre balón. Ak ho máte, vezmite ešte pumpu a použite mix. Balón sa nafúkne. Pumpu položte. Teraz zoberte loptu, choďte až k trom bedničkám, ktoré už nechráni žiaden zajac (vchod 3). Tu pokračujte v ceste vľavo až k malému mólu (musíte sa postaviť úplne na kraj). Použite loptu. Ak ste už preskakovali po lopte na druhej strane, položte loptu a poberte sa do vedľajšej miestnosti. Tu na strome rastie žaluď. Postavte sa pod neho a použite nafúknutý balón. Ten vás vynesie až na konár. Zoberte žaluď a skočte dole! Položte nepotrebný balón a za pomoci lopty preskákajte naspäť. Položte loptu a mal by vám ostať len žaluď. Teraz postupujte až k vchodu do tunela. Skočte dnu a vráťte sa pre kľúč. S kľúčom a žaluďom sa poberte smerom vľavo. Na konci tunela vyjdite na povrch. Bežte vpravo až k poštovej schránke. Tu z nej za pomoci kľúča vyberte obálku s listom. Ale ako získať ten list? Dozvieme sa neskôr. Pokračujte v ceste vpravo až ku zlej veveričke. Táto veverička vás nebude chcieť pustiť ďalej. Ponúknite jej žaluď a ona vás pustí. A tu sme na brehu jazera. Leží tu kosť, ktorú zoberiete so sebou a vráťte sa až k vstupu do tunela. Tu obidve veci položte. Choďte ešte po vedro, okolo ktorého ste predtým prechádzali. Choďte s ním na miesto, kde ste predtým nechali loptu. Na môle naberte doň vodu. Potom postupujte ešte na mrkvové pole doplniť si energiu. Zoberte si jej, ak máte málo, a ešte si zoberte jednu mrkvu so sebou, aby ste sa nemuseli vracieť. Keď máte dosť energie, tak ju neberte - bola by to škoda. S mrkvou a vedrom sa vráťte k miestu s kosťou. Tu položte mrkvu a zoberte kosť. Ak ste netrpezlivý a chcete vidieť čo najskôr koniec, prebehnite okolo psov (však máte so sebou kosť). Kosť nedávajte psom, ani ju neodkladajte na zem, len si ju nechajte u seba. Za psami je miestnosť so zapáleným kahanom. Ten uhaste vodou a cesta je voľná. V ďalšej obrazovke vás čaká sľúbené prekvapenie.

Pre tých, ktorí si chcú ešte trochu zahrať tu mám ešte krátke pokračovanie. Vedro a kosť položte ešte pred psami. Choďte späť a zoberte nožník, pokračujte v ceste vpravo až k trom bedničkám s kredit kartou. Tú zoberte a vráťte sa cez tunel k miestu, kde ste nechali mrkvu. Tú zoberte - môžete si doplniť energiu. Teraz položte kartu a zoberte list (mixom otvorte), položte nožník a zoberte kartu. Skúste použiť list a dočítate sa rôzne rady v hádankách. Ale vám poradí lepšie časopis „Bit“. Ďalej za kredit kartu dostanete v bankomate 5 \$. Za ne dostanete v ďalšom bankomate olej, ale najskôr musíte nájsť prázdnu nádobu (to nechám na vás). Pri druhom bankomate použite mix. Nádobu s olejom môžete dať zajačiemu oteckovi. Ten ju možno predá na autoburze a kúpi si ojazdené auto.

Veľa šťastia a úspechov pri riešení zajkovej cesty domov!

L. Kain

# DO HER PRO PC

**TIPY  
A  
TRIKY**

## DOOM:

- IDDOD - nesmrtnost
- IDSPISPOPD - procházení zdi
- IDBEHOLD - zobrazí menu, pak vybrat S, V, I, R, A, L
- IDDT - zobrazte mapu (tab), potom opakovat
- IDKFA - získáte všechny zbraně atd.
- IDMYPOS - zobrazí vaši pozici
- IDCLEV29 - procházení mezi levely -  
2-číslo epizody, 9 - číslo levelu
- IDCHOPPERS - získáte motorovou pílu

## BATTLE ISLE II:

- |            |             |
|------------|-------------|
| 1. ....    | 11. GEEUSAT |
| 2. JOGRWAI | 12. KAIMAWA |
| 3. GEGIDOS | 13. SIETIBU |
| 4. WABODAE | 14. GEDEROM |
| 5. BUFASWE | 15. ULVAGRE |
| 6. GEHAUWA | 16. ABUNDWA |
| 7. OLARIBU | 17. LANADGE |
| 8. FITORGE | 18. WAFETAL |



- |             |             |
|-------------|-------------|
| 9. DAFATWA  | 19. BUSALUC |
| 10. WABIKPO | 20. GEKEFZU |

## SYNDICATE:

Napište jedno z těchto jmen týmu:

- NUK THEM
- ROB A BANK
- TO THE TOP
- WATCH THE CLOCK
- COOPER TEAM
- DO IT AGAIN

Na misi, kterou ještě správně nemůžete dělat, zajete kurzorem a zmáčknete ENTER (možná i vícekrát).

## WOLFENSTEIN 3D:

- Hru spusíte - NEXT  
Ve hře stákněte TAB+CTRL+ENTER  
Kombinace kláves je potom následující:  
TAB+G - nesmrtnost  
TAB+I - zdraví, náboje, zbraně

- TAB+N - procházení zdi
- TAB+W - skok do libovolné úrovně
- TAB+O - pohled zhora

## PRIVATEER:

Přejmenujte File TABNE.VDA na ADVENT.BAT, zahrajte si adventuru.

## ALIEN BREED:

- |              |               |               |
|--------------|---------------|---------------|
| 1. ....      | 6. IJIIIDHEC  | 12. GGDDJJHFD |
| 2. AAJIGHDDC | 7. CFDFEFEFJ  | 13. JIECBFGEF |
| 3. CGGHDGGDG | 8. JIJIIIC    | 14. HGGEDDCCB |
| 4. HDICICCI  | 9. AAAABAAAA  | 15. HHHGFGDOC |
| 5. IDHEHDGCC | 10. CCGBGBBBB | 16. IHDCHGHFF |
|              | 11. HHIAAJJIG |               |

## BATTLE ISLE 93:

- |          |           |            |
|----------|-----------|------------|
| 1. LUMIT | 9. RAMPE  | 17. EBSTAR |
| 2. LUNAR | 10. RANGG | 18. KARST  |
| 3. LUTOF | 11. FILMO | 19. KANTO  |
| 4. SONIX | 12. FIEST | 20. KAROT  |
| 5. SOWYN | 13. FINXT | 21. KAISR  |
| 6. SOSOO | 14. EBENE | 22. SYBIL  |
| 7. SONAF | 15. EBSYL | 23. SFINX  |
| 8. RACHE | 16. EBONY | 24. SINOM  |

## IN EXTREMIS:

- Kompletní kódy:
- |               |                             |
|---------------|-----------------------------|
| H725 - CDAJKE | A012 - ABFEKI               |
| A009 - IBGJAF | B108 - HDGJAE               |
| A002 - CJBAIK | B103 - FIJCAD               |
| B101 - JBHGAD | B113 - AIDCJF               |
| B111 - JEAGHI | C207 - CHIGAK               |
| C204 - KADBEI | D305 - JDKCHB               |
| C214 - EFGHJC | E406 - JDEKBA               |
| D317 - JFBADG | F526 - EFIBAG               |
| F518 - AEDKGB | G623 - HEFDKB               |
| G620 - KCFGIB | H721 - HEAJDF               |
| H719 - KFGCJD | I822 - GDEAJF               |
|               | A012 - ABFEKI               |
|               | B108 - HDGJAE               |
|               | C200 - Najdete<br>v manuálu |
|               | C210 - AFBJDH               |
|               | D315 - IJHGBA               |
|               | E416 - EIABDC               |
|               | F528 - HJKDCF               |
|               | G624 - FKIEJG               |
|               | H724 - JGCDIB               |
|               | I827 - BHAJKG               |

## YO! JOE!:

Napište během hry WELTRAUMKAKALAKEN. Pomocí klávesy L budete přeskakovat úrovně.

M. Habán



# PRINCE OF PERSIA 2

PREDKOLO:



NA OSTROVE:



LEVEL 1:

















LEVEL 3:



LEVEL 2:

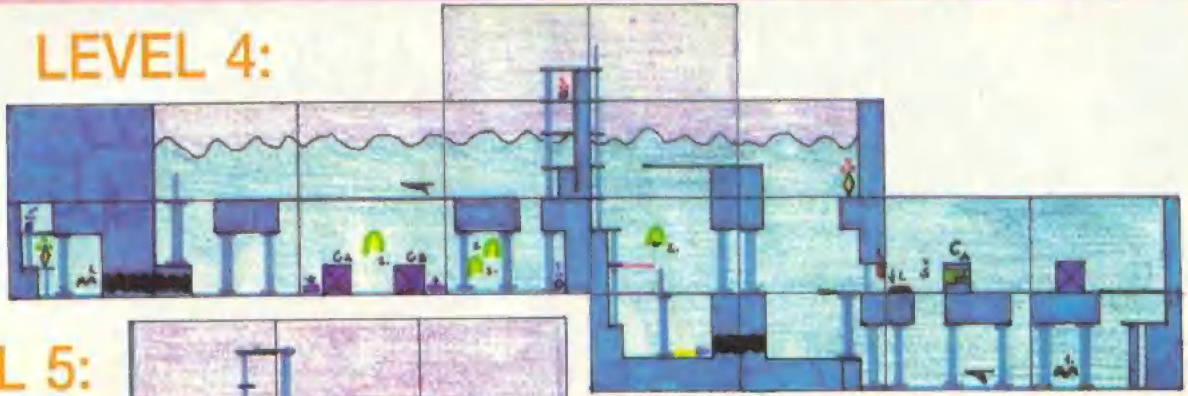


-  - vracia stratený život
-  - berie jeden život
-  - malý džin, ktorý otvorí dvere do ďalšieho levelu
-  - doplní stratené životy a pridá jeden navyše
-  - pri zoskoku z veľkej výšky si princ neublíži (level 2), alebo sa obrazovka obráti naopak (level 4)
-  - podlaha sa hneď prepadne
-  - preklapka - princ sa prepadne
-  - po prechode princa sa podlaha prepadne
-  - pichliace
-  - nôž
-  - lis
-  - tlačidlo s písmenom spúšťa lis toho istého písmena
-  - dvere do ďalšieho levelu
-  - tlačidlo so znakom (# +) otvára dvere toho istého znaku

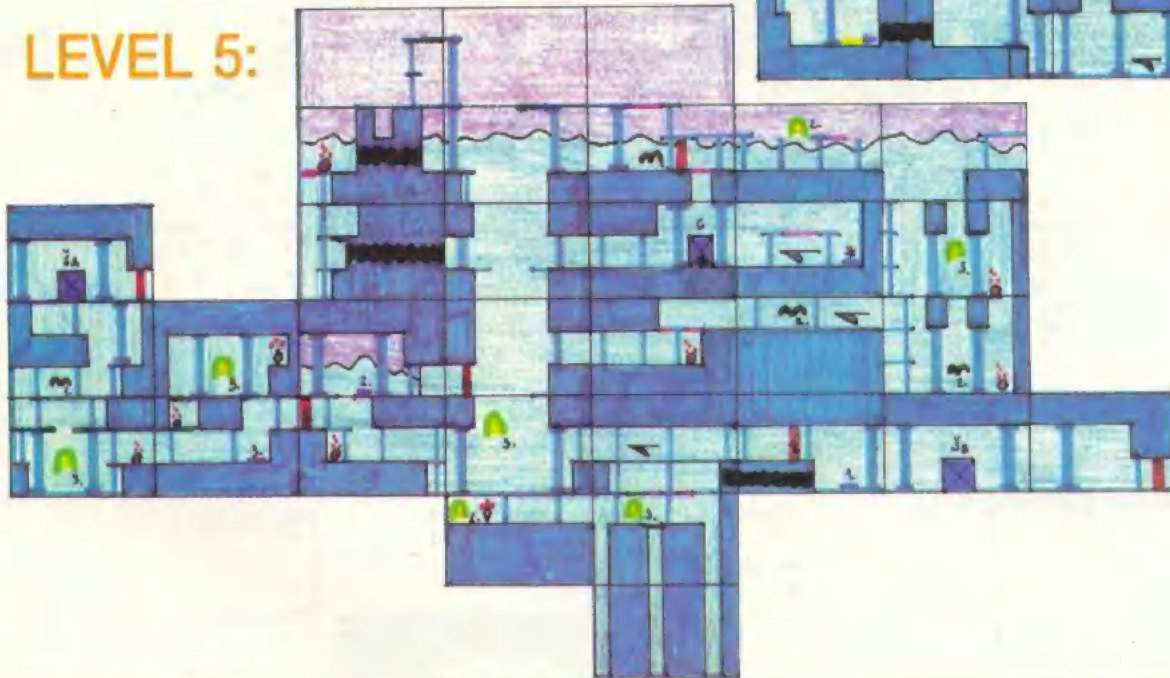


# PRINCE OF PERSIA 2

## LEVEL 4:



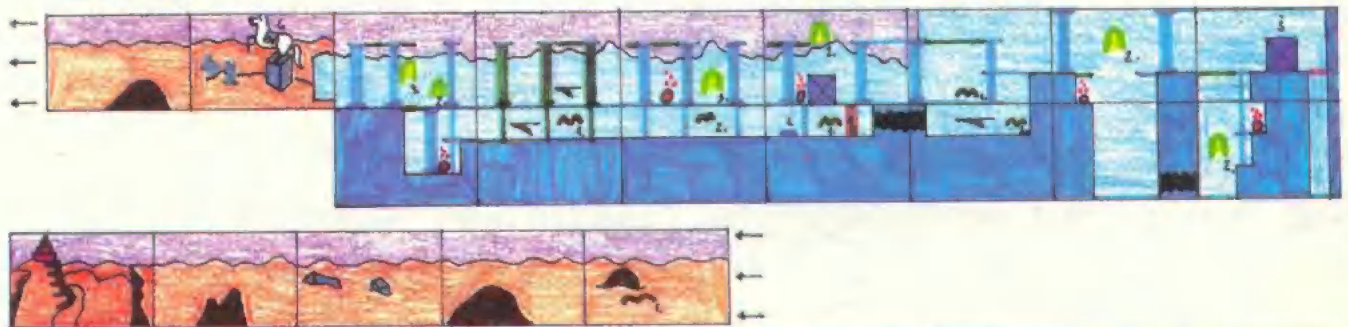
## LEVEL 5:



















## LEVEL 6:



## LEVEL 7:



-  - kamenné dvere a mreže
-  - tlačítko s číslom otvára mreže, alebo kamenné dvere s tým istým číslom
-  - tlačidlo s číslom zatvára mreže s tým istým číslom
-  - prechod v stene
-  - hady (číslo udáva počet hadov)
-  - horúca láva
-  - začiatok levelu

-  - koniec levelu
-  - neživý kostlivec
-  - živý kostlivec (číslo udáva počet životov)
-  - lebka (číslo udáva počet životov)
-  - bojovník (číslo udáva počet životov)
-  - zrkadlové obrazy zlého Jaffara
-  - po stlačení tlačidla uberie jeden život
-  - meč
-  - ohnivý meč (pre princa nebezpečný)

# ČO JE CIEĽOM HRY TRANTOR? AKO VOJŠŤ DO DOMU V HUGO'S HORROR HOUSE? ČO S KOSTROU V PRINCE OF PERSIA?

## OTÁZKY

**B312:** Vlastným C64 a neviem, ako postupovať v hre KING OF CHICAGO. Prosím poradte mi.

Ivan OČADLÍK,  
NOVÉ ZÁMKY

**B313:** Som majiteľom DIDAKTIKU M. Pišem, pretože mám problémy s týmito hrami.

a) RYCHLE ŠIPY 2 - Pristihne ma jeden Vont a chce akési slovo v manuáli. Ale aké?  
b) TRANTOR - Ako sa hrá a čo je cieľom?

Martin BENČÍK,  
SAEA

**B314:** Mám počítač DIDAKTIK M a tieto problémy:

a) Keď v hre DIRT RACER prídem do 6-eho levelu a do cieľa, hra nejde ďalej. Je to koniec hry, alebo sa to nejak dá?  
b) Ako sa hrá PEDRO V STRAŠIDELNOM ZÁMKU?  
c) Co je cieľom CAULDRON 2 a ako sa hrá?

Radovan KOPÁČ,  
LAKŠÁRSKA NOVÁ VEŠ

**B315:** Som vlastníkom C64 a nedávno som si zakúpil hru ELVIRA 1. Nevieť sa v nej ani pohnúť. Prešiel som všetko okolie zámku, no nenašiel som žiadny predmet. Proti nepriateľovi viem bojovať, ale vždy mi uberie viac ako polovicu života. A nevieť, kde sa dá doplniť.

Vladimír MICHULEK ml.,  
BREZNO

**B316:** Vlastným počítač C64 a neviem si rady v týchto hrách:

a) F-18 HORNET - neviem meniť misie  
b) SF HARRIER - neviem vystreliť rakety, naberať palivo a pristávať.

Martin ŠIMČÍK,  
KOMÁRNO

**B317:** Vlastným počítač DIDAKTIK M a neviem:

a) Jak se v INDIANA JONES 3 dostat přes hady  
b) Co se má dělat ve hře ROBIN OF THE WOOD  
c) Co je cílem ve hře DICTATOR  
d) Co je cílem ve hře DAN DARE  
e) Co mám dělat ve hře FANTASTIC VOYAGE

Jaromír POŘÍZKA,  
BRNO

**B318:** Mám PC a dva problémy:

a) Ako v SPACE QUEST mám prejsť cez močiar, priepasť a ako sa mám dostať z klietky. Aké sú kódy do počítača, ktoré zastavia odpálenie strely?  
b) Ako v POLICE QUEST naložiť s pankáčmi?

Ivan BAČA,  
BRATISLAVA

**B319:** Vlastným počítač C64 a disketovú mechaniku. Mám niekoľko problémov:

a) Nevieť, ako sa hrá ANOTHER WORLD a čo je jeho cieľom  
b) V THE TRAIN som sa pohol s lokomotívou a prešiel do ďalšej miestnosti. Opäť som vo vlaku a neviem, čo ďalej.  
c) Nevieť hrať hru VENDETTA  
d) Existuje cheat na ROBOCOP 1,2,3?

Ján SCHWARTZ,  
PRIEVIDZA

**B320:** Mám Amigu 1200 a problémy s hrami:

a) CANNON FODDER - Ako mám v misii 11 phase 6 of 6 zničiť továrňu? Sú tam dve delá, ale jedno je na samostatnej továrni a druhé je príliš ďaleko. Tiež neviem, načo sú zelenožlté terčiky na snehu a vrtuľník na streche továrne, ktorý na mňa neútočí a ani moji vojaci s ním nemôžu lietať?  
b) LEMMINGS 2 - Načo slúži a ako sa používa SUPERLEM?

Miroslav VAJAŠ,  
BRATISLAVA

**B321:** Vlastným počítač Atari 800XE. Prednedávnom som si kúpil hru F15 STRIKE EAGLE. Lietal som sa už ako tak naučil, ale narazil som na problém. Ako sa dá zmeniť zbraň napríklad na rakety? Doteraz som zostreľoval lietadlá guľometom. Ďalej neviem, čo znamená hlásenie GNBS ktoré sa objaví po stlačení strelby na druhom joysticku.

Slavomír PETRÍK,  
SPIŠSKÁ NOVÁ VEŠ

**B322:** Mám PC a problémy s hrou PREHISTORIK 2. V BITE 4/94 ste uverejnili, že kód do last action level je 4099, ale tento kód mi nefunguje. Väčší problém je však level 6. Dostal som sa k nejakému cieľu, kde je napísané FOR WOMAN, ale

potom som zistil, že to cieľ nie. Nevieť, či s tým niečo nestúvisi. Zapaľovač na ukončenie levelu som nenašiel.

Luboš GURKA,  
PRIEVIDZA

**B323:** Vlastným PC a mám problém nájsť kľúč a dostať sa do domu v hre HUGO'S HORROR HOUSE.

Slavomír LÁTKA,  
ČAČA

**B324:** Mám PC 386SX a problém s hrou PRINCE OF PERSIA 2. Nevieť, čo mám spraviť, keď prejdem lietajúcim kobercom. Dostanem sa aj ďalej, ale neviem, ako treba zabiť kostro, ktorá je na pohyblivom moste. Keď ju nezabijem, ztvorí mi dvere. Keď sa most zrúti, tak sa neviem zachytiť a spadnem aj s tou kostrou.

Regina KLEINOVÁ,  
KOMÁRNO

## ODPOVEDE

**3245:** KRAKOUT má 100 levelov a potom sa opakujú.

Ján SMREK,  
STARÁ LUBOVŇA

**4253b:** Aby si mohol ísť ďalej, musíš s autom rozstreliť zátarasy.

Ján SMREK,  
STARÁ LUBOVŇA

**4256c:** Niečo (asi mapu) zoberieš zo steny v dome tak, že sa ku tomu postavíš a stlačíš súčasne HORE+FIRE.

d) Treba do nej stále strieľať, až kým bude zničená. Všetky príšery zničíš, keď do nich budeš strieľať. Niektoré vydržia viac, iné menej.

Ján SMREK,  
STARÁ LUBOVŇA

**6268:** Navarený nápoj položí pred ZAKSom a choď o jednu miestnosť doľava. Tam vyskoč hore vpravo a choď doprava. Keď budeš na kraji, hra skončí. S loďkou pohneš tak, že pri nej použiješ nožnice, ktoré nájdeš tak, že lopatku položíš medzi dva stromy v miestnosti, kde je trampolína, pavúk a padajúce jablko. Prepadneš sa dole a tam nájdeš nožnice.

Ján SMREK,  
STARÁ LUBOVŇA

**6270:** Do hrobu sa dostaneš tak, keď na neho položíš meč (A SHARP GLASS SWORD), ale zober si aj potápačské okuliare, lebo bez nich dynamit nezískaš.

Ján SMREK,  
STARÁ LUBOVŇA

**6274b:** Cez vodu vpravo prejdeš, keď zničíš duchov pomocou posilňujúcej tabletky (THE POWER PILL), ktorú nájdeš vľavo hore vo veži (THE WATCH TOWER). Ak máš tabletku, dotkni sa ducha a je po ňom. Potom Ťi stačí skákať po vodných rastlinách až na druhú stranu.

d) Ten strašiak je prievozník a chce od teba mýto. Daj mu zlatý nuget, ktorý nájdeš v jaskyni. Do nej sa musíš prekopať krompáčom.

Ján SMREK,  
STARÁ LUBOVŇA

**6277:** V hre METAL MUTANT v poslednej fáze, kde je hĺboká voda, sa postav na okraj brehu. Keď skočíš do vody, v tom momente, keď sa začneš potápať, vystrel z ruky lanu a keď sa zahákneš, tak ťa to automaticky vytiahne hore a odskočíš.

Peter BENA,  
VEĽKÉ LEVÁRE

**8289b:** Ak nevláštíš manuál k TURTLES 2, je úplne zbytočné lámať si hlavu nad tým, aký kód je potrebné k hre napísať. Vlož tam napr. 1234 a po vypísaní hlásenia, že kód je zlý, môžeš začať hrať, samozrejme od začiatku do konca hry. Spomínaný kód slúži na jednotlivé vstupy do hry. Totiž každá časť hry má svoj kód, napr. ulica, základňa, atď. Všetky sú pravdepodobne uvedené len v manuáli.

Radoslav HOLOŠKA,  
SVIT

**8292:** Po nahrať hry SHADOW OF THE BEAST choď stále doľava (cesnou zabíjaj nepriateľov). Po chvíli prídeš ku stromu s nápisom 'HOME' a blikajúcnu šipkám. Vojdi dnu a stlač 'fire' na joysticku. Potom môžeš nahrať druhý level. Kompletný návod bol v BITE 3/93.

Radoslav HOLOŠKA,  
SVIT



Fingusom sa postav za dedičanov, k flaši. Winklom sa pokús zobrať staninu a v momente, keď dedičania prepadnú smiechu, Fingusom zober flašu. Choď k fontáne, na ktorej Fingusom stlač tlačidlo a Winklom naplň flašu vodou. Vodu použi na žabu. Zober kameň. Fingusom hoď kameň na mechanizmus na dome. Stiahni rebrik a Winklom v tom okamžiku vylez na strechu a skoč do komína. Vlez do domu. Winklom sa dotkni tigneho chvosta a Fingusom zober zápalky. Tie opätovne použi na šporák a do nádoby nalej vodu. Keď sa na stene zjaví kľúčik, Winklom sfúkni oheň a Fingusom zober kľúčik. Použi kľúčik na kukučkové hodiny a dotkni sa ich. Hneď ako z hodin vyjde kukučka, Winklom hoď do nej kameň a zober kľúč. Vyjdi z domu a pomocou kľúča otvor vináreň. Zober víno. Choď do dediny. Polej kvety a Fingusom daj jednu tlstému dedičanovi. Winklom sa postav na plošinku a Fingusom stlač tlačidlo. Winklom zober slaninu. Choď k obrov. Winklom chytaj sliepku a v momente, keď sa bude drhnúť, Fingusom ju ovaľ slaninou. Fingusom zober vajce. Fingusom daj slaninu do diery. Keď bude pes v bezvedomí, Winklom prebehni okolo neho. Skoč do diery v strome. S obidvoma škriatkami prejdi cez vzniknutý otvor. Fingusom zapal raždie a použi naň vajce. Obrovi daj slaninu a víno.

Choď ku Kaelovi. Winklom oblej nymfú vodou a daj ju Kaelovi. Vylez mu na ruku. Fingusom choď na malý kameň pod stromom. Winklom sa dotkni vetvy. Fingusom vhoď list do poklopu a hneď ho zatvor. Fingusom vylez na veľký kameň a Winklom otvor poklop. Fingusom vysadni na vetvu a daj nymfe meď. Po opelení zober Winklom hrib, zaklop na dvere a supovi ukáž hrib. Fingusom sa postav na plošinu pod supa v kletke. Winklom zober červíka z pohára a zapni horný stroj. Rýchlo daj červíka supovi. Mäso daj rybe v akváriu a zober kosť. Winklom daj hrib do dolného stroja, zapni ho Fingusom a choď sa postaviť na kôš vedľa sediaceho supa. Winklom mu ponúkní kosť. Zober elixír a stúpec. S Winklom aj Fingusom naplň flašu tekutinou, ktorá kvapká zo stroja. Stúpec použi na ľavú trubicu. Winklom strč ruku do pravej diery a zober paličku. Fingusom si zaskáče na strunu. Keď sa objaví pumpa vedľa bubnistu, strč Winklom ruku do prvej diery. Choď si zaskákať obidvoma škriatkami na strune. Winklom chyt roh pomocou paličky. Fingusom skoč do diery a Winklom do otvorených dverí. Porozprávaj sa s gitaristom. V momente, keď mu z gitary budú vychádzať noty, Fingusom ich chyt rohom. Winklom použi pumpičku na saxafonistu a Fingusom zober komára rohom. Fingusom napumpuj saxofonistu a opätovne zober notu Winklom pomocou rohu. Fingusom daj komára do diery a Winklom zober poslednú notu. Hoď kameň na basketbalovú loptu. Winklom vlez do dverí, kde stojí chlapec a v tej chvíli, keď sa znova objaví, Fingusom vlez za ním na tom poschodí, na ktorom si hodil kameň do lopty. Loptu daj basketbalistovi. V momente, keď lopta skáče po obrubici koša, skoč Winklom za ňou. Fingusom vpusť noty do dolného domu, zaklop u hodinára a zober presypacie hodiny. Choď k zámku. Fingusom vbehní do vežičky pre bombu. V tej chvíli, keď ju bude držať Fingus v ruke, ju Winklom zapal zápalkami. Po výbuchu hoď hodiny do jamy.

Fingusom zober zo zeme majonézu a Winklom buchni do Rustika. Keď sa nôž zabodne do Stalopicusa, rýchlo mu Fingusom zober z úst zuvačku. Tú hneď môžeš použiť na trezor. Na zem polož majonézu tak, aby na ňu Fingus sko-

# GOBLINS2

čil, a tým vytačí jej obsah na Gromelona. Hneď ako sa ti to podarí, zober mu Winklom pilku. Choď ku kováčovi. Fingusom zober stoličku a postav sa pod Focusa. Winklom naň vytač majonézu, a v tej chvíli mu Fingusom zober mäso pomocou stoličky. Fingusom choď hore do rohu domu a Winklom doteraj do Ota. Ak vareška bude vpravo, zober ju Fingusom. Winklom daj kováčovi kľúčik a pilku. Keď bude pilka na žeravých uhľikoch, Fingusom skoč na fúkadlo. Zober kovadlinu a kľúč. Pomocou kľúča otvor trezor a obidvoma škriatkami zober z neho skafander. Mäso daj Amidalovi na zuby. Choď k obludě. Winklom prejdi cez vchod a stlač tlačidlo. Winklom zdvihni sekeru a Fingusom stlač druhé tlačidlo za sekerou. Fingusom vlez do vchodu a keď začne obluda brblat, vlez Winklom do obludy cez dvere. Rýchlo Fingusom pomocou stoličky zhod povraz pri Schwarzovi a Winklom ho zubami pofakaj. Hoď naň kovadlinu. Obidvoma škriatkami skoč do otvorenej diery, pomocou skafandra.

Winklom choď na stožiar a Fingusom zapni lampu. Winklom okamžite zober svetielkujúcu ryбку. Choď k morskéj panne. Fingusom hoď do hornej diery. Winklom sa dotkni mušle. Hneď, ako bude hore, Fingusom ju chyt. Winklom choď k mušli a Fingusom vysadni na morského koníka pomocou stoličky. Fingusom vlez do diery vpravo. Winklom hoď mušlu na utekajúcu bielu rukavicu a zober ju. Bloba zakry rukavicou a obidvoma škriatkami sa dotkni flaše. Zober si naspáť rukavicu. Choď zase k vraku lode. Fingusom sa postav na lastúru. Winklom zapni lampu a zatiaľ kormidlom. Winklom použi svetielkujúcu ryбку na tri otáčky a morskú hviezdicu na truhlicu. Keď je truhla otvorená, dotkni sa Fingusom papagája. Winklom prejdi cez dvere a Fingusom hoď pilku po lebke. Zober si perlu a choď naposledy k morskéj panne. Daj jej diamant, perlu a chobotnicu listinu. Zober si stoličku.

Fingusom pichni rybu do oka a zober soľ. Fingusom otvor veľký hriec a Winklom hoď doň soľ. Z hriecov zober pilník. Fingusom choď k lanu, vpravo dole a Winklom vľavo hore. Lana sa dotkni najprv Fingusom a potom Winklom. Fingusom použi pilník na klietku a zober pripínačku. Choď ku kuchárovi. Winklom posyp zemiaky soľou a postav sa na mriežkový otvor. Až bude kuchár lietat v povetří, Fingusom mu pre radosť daj pripínačku na bedňu. Winklom oblej elixírom zemiaky. Choď k trónu. Zober korenie. Winklom použi stoličku na rímsu a Fingusom mu vyskoč na ruku. Fingusom stlač tlačidlo na stene a Winklom prejdi otvorom. Fingusom prejdi cez ucho a v okamžiku, keď bude v uchu. Winklom potiahni za malý jazyk vľavo hore. Objaví sa chrobák. A teraz konaj rýchlo. Fingusom sa postav k pravému otvoru a Winklom k ľavému. Winklom sa pozri do



otvoru a hneď na to Fingusom použi rukavicu na pravý otvor. Winklom stlač tlačidlo na stene a Fingusom prejdi otvorom. Obidvoma škriatkami prejdi cez ucho a choď k rytierovi. Fingusom zober rytierovi pierko a namač ho do farby pri maliarovi. Chrobáka daj do malej diery a potri ho pierkom a oblej elixírom. Choď k trónu. Zober ďalšieho chrobáka takým istým spôsobom. Polož ho do diery vpravo a oblej ho elixírom. Oslobod Bouffona a choď k rytierovi. Bouffonom sa dotkni stroja a obidvoma škriatkami skoč pod zmenšovač. Bouffonom sa opäť dotkni stroja. Bouffonom kopni do oka a Fingusom zober rozbité sklíčko. Winklom sa dotkni truhlice a po prilete muchy zober Fingusom z knihy záložku. Záložku použi na sviečku a Fingusom použi sklíčko na svetlo. Zober vosk a daj ho do listu. Vzniknutým čudom otvor truhlu. Semiačko zasad do mapy. Obidvoma škriatkami aj s princom sa spust po rastline.

Winklom vlez do diery v strome. Zober si banán. Otvor poklop a Winklom daj banán trpaslíkovi. V momente, keď sa budú biť o banán, Fingusom zober trpaslíkovi čiapku. Winklom buchni do jablka zo stromu. Winklom a Fingusom zober lampu. Fingusom buchni do kuželiek a v tej chvíli, keď bude guľa skákať na mieste, skoč Winklom na hviezdu. Winklom polož guľu na bedňu a ostaň na nej. Fingusom skoč na strunu nad kuželkami. Až špendlík preskočí na rolety, opäť ziskaj guľu. Winklom opäť polož guľu na bedňu a skoč na hojdačku. Fingusom si zaskáče na strune. Fingusom si stúpi na malú plošinku. Winklom skoč na strunu vedľa šponge a hneď zoskoč a choď si zaskákať na strunu nad kuželkami. Fingusom zapoj anténu a skoč na bublinu. Keď sa bublina dotkne debny, rýchlo Winklom skoč na strunu. Zober si špendlík a zoskoč. Tento postup opakuj ešte raz až sa obidvaja škriatkovia dostanú hore. Fingusom sa postav k anténe a Winklom stlač tlačidlo. V momente, keď bude princ v bubline, zapni Fingusom anténu. Princom prepíchni bublinu špendlíkom. Princom sa postav na prednú časť hojdačky. Winklom na zadnú a Fingusom stlač tlačidlo. Keď doznie hudba, Winklom stúpi na kataapult. Choď ku skalám. Zdvihni guľu jedným škriatkom a druhým ju vynes o poschodie vyššie. Týmto spôsobom vynes guľu až na druhé poschodie. Winklom sa postav na hlavu leva a Fingusom hoď guľu na levov chvost. Winklom buchni do hlavy na paličici. Zober guľu na prvé poschodie. Winklom sa postav na hlavu leva a Fingusom ťuchni kameň o levov chvost. Winklom prelez cez diery v obrovom ramene a Fingusom stúpi ľavou na hlavu. Winklom drgni do hlavy. Fingusom skoč na tri výkričníky. Keď sa kameň s Fingusom ocitne na najnižšom mieste, skoč naň Winklom. Winklom sa dotkni kamienka vedľa kliecky a Fingusom rýchlo prebehni cez Winkla. Na klietku s vtákmi použi pilník. Zober kľúč a choď ku Kaelovi. Dvere otvor kľúčom.

Zober ceruzku a Winklom trikrát počarbať po tabuli. Zober si špongiu. Bouffonovi daj záračný nápoj. Fingusom počmáraj obraz. Až dedo hodí po tebe bumerang, Winklom skoč na kreslo a zober ho. Winklom použi nápoj na deda. Keď mu vyletí zub, Fingusom doň hoď bumerang. Zober zub a daj ho Winklom kostre. Použi špongiu na vodu. Winklom ťuchni do fajky a Fingusom použi dym na špongiu. Obidvoma škriatkami prejdi cez diery v kresle. Fingusom sa postav na oko a Winklom skoč na tri výkričníky. Zober myš. Myš ukáž krokodillovi a hneď naň vylez. Po prilete hneď hoď bumerang na zuby. Až z diery vylezie príšera, skoč Fingusom na tri výkričníky. Fingusom polož moknú špongiu na veľký kameň. Bouffonom sa postav na oko a Winklom skoč na tri výkričníky. V momente, keď začne stekať voda po kameni, použi Fingusom ceruzku na kameň. Winklom otvor dvere.

A to je už koniec hry.

-Fire-



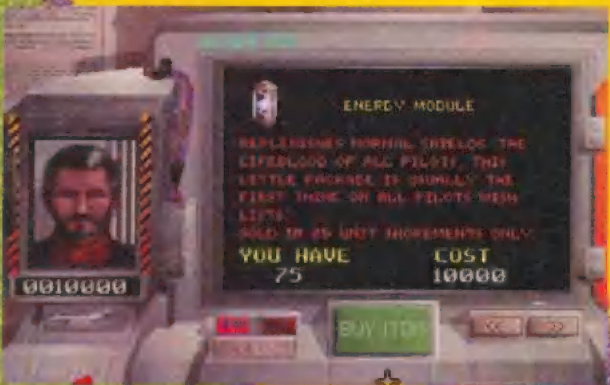


## A P O G E E

Každý, kto sa zaujíma o sharewarové hry, nepochybne pozná americkú firmu APOGEE. Tá je v oblasti sharewarových hier absolútnym kráľom. V poslednom čase však prechádza na systém, ktorý úspešne praktikuje ID Software so svojím DOOMom a predtým WOLFENSTEINom a SPEAR OF DESTINY. To znamená, že každá hra existuje v dvoch verziách: sharewarovej a registrovanej. Obe verzie sa dosť líšia.



teda na ňu rovnaké obmedzenia, ako na hry, ktoré sa predávajú v obchodoch. Zdá sa, že časy voľne šíriteľných kompletných hier sú preč. Ak sa na sharewarovom trhu objaví nejaká čo i len trochu dobrá hra, je isté, že nie je šírená v kompletnej verzii. Je to preto, lebo ľudia by za hry inak nezaplatili, ak by k tomu neboli prinútení. Na druhej strane, tento spôsob prezentácie je nesmierne férový. Ak si prejdeme jeden level z hry, je nám jasné, s čím máme do činenia, akú si do programu námahu s prevedením, atď. Ak sa rozhodneme neskôr pre zakúpenie registrovanej verzie, nebudeme kupovať 'mačku vo vreci', teda niečo, čo sme videli v nejakom časopise na obrázku.



Sharewarová verzia obsahuje iba jeden level, alebo jednu epizódu z podstatne rozsiahlnejšej hry. Je to voľne šíriteľná verzia, ktorú smie nakopirovať každý kadekde a bežným užívateľom je dostupná napríklad na BBS, odkiaľ si ju možno stiahnuť cez modem. Táto voľne šíriteľná verzia slúži na čo najväčšiu propagáciu hry a na to, aby si potenciálny zákazník vyskúšal, či sa mu oplatí hru kúpiť. Ak sa rozhodne pre zakúpenie hry, objedná si tzv. registrovanú verziu. Je to kompletná hra so všetkými levelmi alebo epizodami, ktorá je zaregistrovaná pod svojím seriovým číslom a nesmie sa šíriť ani na BBS, ani medzi známymi ľuďmi pri výmene dát a programov. Platia



S prihľadom 32-bitových počítačov prakticky padla 640kB bariéra, ktorá sa zaviedla s prvým MS-DOSom 1.0. Bežne DOSové programy aj naďalej využívajú len 640kB a to čo je navyše, je len na odkladanie dát. Existujú však aj tzv. extenzory (napríklad DOS4GW od RATIONAL SYSTEMS), ktoré pre určité programy sprístupnia všetku voľnú pamäť ako jeden celok. Tento extender využíva aj RAPTOR a práve vďaka nemu je hra taká rýchla a dobre hrateľná. RAPTORa naprogramovali

programátori z CYGNUS SOFTWARE, ktorí pre APOGEE naprogramovali pred dvoma rokmi skvelú strelačku GALACTIX. Obzvlášť treba vyzdvihnúť prevedenie zvukových efektov a hudieb, ktoré sú na Soundblasteri neskutočne dobré napriek tomu, že všetko je samplované. Súčasne s hrou dokáže RAPTOR prehrávať až 8 samplovaných kanálov.

RAPTOR obsahuje rôzne epizódy, ktoré môžeme hrať na rôznych ōbraždnostiach. Po prejdení levelu sa za získané peniaze môžu nakupovať zbrane a energia. Rozohrané hry sa dajú uchovávať na disk. RAPTOR je zatiaľ po všetkých stránkach najlepšia strelačka, aká kedy na PC bola vyrobená. Ja len dúfam, že budú nasledovať aj ďalšie podobné hry, či už od APOGEE, alebo iných firiem.

# RAPTOR: CALL OF SHADOWS



Hľadáte hru na dlhé zimné večery? Viete aspoň pasívne anglicky a chcete sa v tomto jazyku zdieľovať? Máte radi krížovky a podobné logické hry? Vlastníte počítač AMIGA alebo PC? Ak je vaša odpoveď iba na jednu z týchto otázok nie, môžete kľudne túto recenziu preskočiť. Ak však všetky štyri vaše odpovede zneli áno, potom to čo hľadáte je práve hra SCRABBLE.

A čo to vlastne SCRABBLE je? Dovoľte mi doslova citovať z manuálu k hre:

Scrabble je slovná hra pre 2, 3 alebo 4 hráčov. Hra spočíva v zostavovaní a vzájomnom spájaní slov krížkovým spôsobom na hracej ploche, používajúce písmená s rôznymi hodnotami skóre. Každý hráč sa snaží do-

# SCRABBLE

U.S.GOLD

známi. Hra sa pre svoju obľúbenosť stala predlohou pre počítačové spracovanie, ktorého sa zhostila veľmi úspešne firma SPEAR'S GAMES. Predaj produktu zabezpečuje firma U.S.GOLD.

Keďže hru pravdepodobne väčšina z vás nepozná, nebude iste na škodu rozpisat sa o nej trochu podrobnejšie. Po navolení bežných úvodných parametrov ako je napríklad monitor, monochromatický/farebný, hudba/nehudba, 2/3/4 hráči, meno hráča a podobne, sa dostávame k najdôležitejšiemu menu, ktoré určuje počet používaných slov a obtiažnosť hry. Je len na chválu autorov, že hráč si môže vybrať až z 12-tich obtiažností, ktoré sú pre prehľadnosť označené písmenami A-L.

**A** - používa sa 2400 krátkych veľmi známych slov, pričom je možné dosiahnuť skóre priemerne menej ako 8 bodov za ňu.

**B** - používa sa 2400 krátkych veľmi známych slov, pričom je možné dosiahnuť skóre priemerne menej ako 10 bodov za ňu.

**C** - používa sa 3200 krátkych veľmi známych slov, pričom je možné dosiahnuť skóre priemerne menej ako 13 bodov za ňu.

**D** - používa sa 3200 krátkych veľmi známych slov, pričom je možné dosiahnuť skóre priemerne menej ako 16 bodov za ňu.

**E** - používa sa 3200 krátkych veľmi známych slov, pričom je možné dosiahnuť skóre priemerne menej ako 20 bodov za ňu.

**F** - používa sa 26800 známych slov, pričom je možné dosiahnuť skóre priemerne menej ako 25 bodov za ňu.

**G** - používa sa 26900 slov zahrňujúc 100 slov nepoužívaných bežne, pričom je možné dosiahnuť skóre priemerne menej ako 35 bodov za ňu.

**H** - používa sa 26900 slov zahrňujúc 100 slov nepoužívaných bežne.

**I** - používa sa 28400 slov zahrňujúc 1500 slov nepoužívaných bežne.

**J** - používa sa 28400 slov zahrňujúc 1500 slov nepoužívaných bežne, pričom počítač používa stratégiu, snažiac sa obsadiť všetky premiové štvorce.

**K** - používa sa 134900 slov zahrňujúc

všetky akceptovateľné 1-9 písmenové slová.

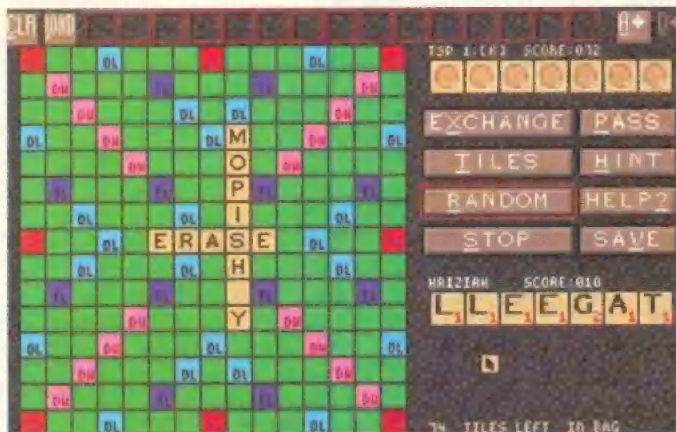
**L** - používa sa 134900 slov zahrňujúc všetky akceptovateľné 1-9 písmenové slová, pričom počítač používa stratégiu, snažiac sa obsadiť všetky premiové štvorce.

Po tejto voľbe sa ešte môžeme rozhodnúť, či budeme hrať tréning alebo „na ostro“ a už sa začína samotná hra.

Pri hre je obrazovka rozdelená na dve časti. Na ľavej strane je samotná hracia plocha a na pravej ovládacie funkcie. Hra sa dá ovládať klávesnicou, joystickom aj myšou, komu čo najlepšie vyhovuje. Na začiatku sa obom hráčom zo zásobníka písmen prideli po sedem písmen, pričom superové písmená hráč nevidí. Prvý hráč zo svojich písmen zostaví ľubovoľné (ale zmysluplné) slovo a umiestni ho do hracej plochy. Nasledujúci hráč postupuje obdobne, pričom však musí využiť minimálne jedno písmeno zo slov, ktoré sú už na hracej ploche. Platný je iba taký pokus, pri ktorom všetky písmená v oboch smeroch (vodorovne i zvislo) vytvárajú reálne slová. Za použité písmená dostane hráč náhodne vybrané nové zo zásobníka. Hra končí vtedy, keď sa jednému z hráčov podari minúť všetky písmená zo zásobníka vrátane siedmich, ktoré vidí. Každé písmeno má inú hodnotu a jeho použitím sa o toto číslo zvyšuje hráčova skóre. Veľký podiel na dosiahnutom skóre majú aj premiové štvorce z nasledujúcim významom: DL - dvojité skóre písmena, DW - dvojitá skóre slova, TL - trojitá skóre písmena, TW - trojitá skóre slova. Po minúť všetkých písmen sa zráta celkové skóre a vyhrala samozrejme ten hráč, ktorý ho má vyššie.

Rozdiel medzi skutočnou hrou a tréningom je v tom, že pri tréningu hráč vidí superové písmená, v prípade chybného tahu môže ňu ťahať znovu a v prípade, že si už naozaj nevie rady, môže o pomoc požiadať počítač, ktorý mu po zvolení funkcie HINT poradí niekoľko navyhodnejších tahov.

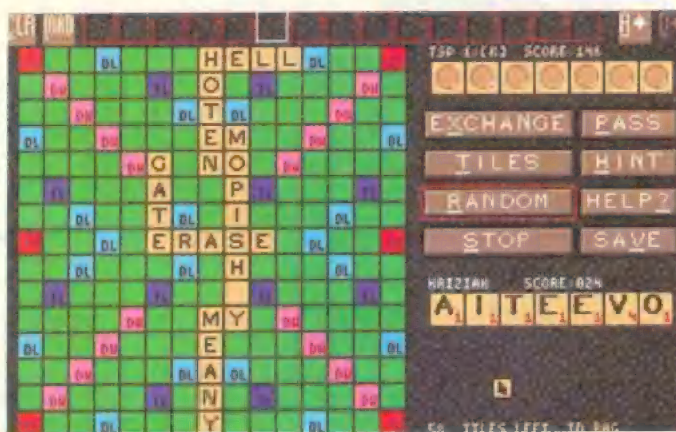
-4uis-



siahnuť do najvyššie skóre čo najlepším kombinovaním hodnôt písmen a zároveň využitím premiových štvorcov na hracej ploche. Celkové dosiahnuté skóre sa môže pohybovať v rozptí od 400 do 800 bodov i viac v závislosti od úrovne hráča.

Takže manuál k hre a ja este podotknem,

**U. S. GOLD**



že Scrabble je stolná hra masovo rozšírená najmä v Anglicku a Amerike (podobne ako Dungeons & Dragons alebo Trivial Pursuit) a podobne ako tieto hry, u nás takmer ne-



79% 79% 79% 79%

**CELKOVÝ DOJEM 79%**

**AMIGA 500/600**  
**PC 286-586**

## NÁVOD

## KU HRE

**Krídla** - môžeš lietať - vyskoč a rýchlo stlačaj fire.

**Zabíja hlava** - môžeš strieľať, využi to, že hlava sa vždy vracia rovno k tebe.

**Tajné miestnosti** - postav sa k stene a vraz do nej.

Po prejdení každého levelu môžeš vojsť do

# SUPERFROG

Po spustení známej zvučky firmy CRYSTAL a nahratí, vám na monitore začnú poskakovať oči. Čie asi sú? Niektorí si už iste domysleli, že to nebude nik iný ako SUPERŽABA! Áno, je to nová superbehačka od TEAMU 17. Naša žabka musí prejsť cez 6 svetov a v každom je po štyroch leveloch. Hra obsahuje aj jeden medzilevel, takzvaný projekt F.

Vidíte oči a niekto zrazu zasvieti. Teraz máte dve možnosti, stlačiť fire, navoliť si options a hrať alebo nechať bežať program. No uvidíte tam len malichernosti ako mená programátorov, tabuľku predmetov, krátke demo. Potom už len štart game.

Náš hrdina spadne odkiaľsi zhora. Je tam viacero hláv, zrejme naše životy, a hra sa začína! Dôležité je všimnúť si čas v pravom hornom rohu a číslo v pravom dolnom rohu, ktoré udáva minimálny počet mincí (sú žlté a rotujú okolo vlastnej osi), sú potrebné na prejdenie levelu. Ak tam nemáš EXIT, potom sa do neho nedostaneš. Na vchode máš vtedy červený kríž. Ovocie nemusíš zbierať, no vylepšuje to skóre.

### ZOZNAM:

**Ostne** - sú zo všetkého najhoršie - vezmú život!

**Včela** a všetko, čo sa pohybuje - uberá energiu, doplná sa oranžovou fľaštičkou.

(Väčšina týchto nepríjemných stvorení - bohužiaľ podobných nám - sa dá zničiť skokom na hlavu.)

**Modrá hmota, slimák** - ľahko zničiteľný.

**Ježko, krík** pľuvajúci tenisové loptičky, lietadlo červenej farby s balónikmi - nezničiteľné.

Všetky **červené písmenká** niečo uberajú (S-rýchlosť) a všetky **zelené písmenká** niečo pridávajú.

**Muchotrávka červená** - postav sa pod ňu a skáče hore - získaš mince.

**Trampolína** - vysoko vyskočíš, pozor, niekedy sú nad ňou ostne.



**GAMBLE**. Aktivovať môžeš len to, čo ti bliká. Stlač štart, ak máš šťastie, vyhráš. Nie vždy sa do GAMBLE oplatí ísť. Ak nepôjdeš do GAMBLE, získaš 5000 bodov za credit. Ak ti začne blikáť HOLD, môžeš ho stlačiť, kruh sa nepohne. Po minútí creditov, alebo získaní level codu (boli v BIT-e 6/94) ideš do ďalšieho levelu. Level cod - tri plechovky naraz.

**Červená guľka** - urobí vás na chvíľu neviditeľným, odolnosť voči všetkému, okrem ostňov. Exit má viacero podôb, no vždy je to nejaký otvor.

**Opica** - nezničiteľná - spoznáš ju podľa červenej čiapky a veľkých očí.

V ďalších leveloch budete do skóre zbierať nielen ovocie, ale aj šperky (za najväčšiu korunu môžete získať až 50 000). Mince môžu byť ukryté aj v žabkiných obrazoch, včely nahradili netopiere, ježka akási zelená rúra. Stena s tvárou vypúšťa ohnivé guľe, poskakuje tam pavučík. Musíte prepnúť všetky páčky smerom dole. Pozor na zásuvné plošiny, po chvíli na to, čo na ňu skočíte sa zasunie a vy spadnete.

**Duch** - nezničiteľný, nebezpečný, lebo sa väčšinou pohybuje nad ostňami, stačí sa ho dotknúť a napichnete sa na ostne.

**Sliz** - šmýka sa na ňom. Po strate života sa vám stratia aj všetky použiteľné predmety (hlava, krídla). Mince môžete získať aj z kovového svietnika, obruče na stene, žabinej sochy.

**Oheň** - vezme život.

**Skákajúci rytier** - nezničiteľný.

**Ruka s pištoľou** - náboj uberá energiu.

**Fontána** /trampolína/.

**Červené ryby** - pozor, vyskakujú.

**Korytnačka** - ľahko zničiteľná.

**Korytnačka s ostňom** - nezničiteľná.

**Červík** - ľahko zničiteľný.

**Lienka** - zničiteľná len ak je na zemi.

**Acme** - prenesie ňu na iné miesto.

**Lad** - šmýka sa.

V pyramide: tri diery v zemi - vysunú sa stade pichliače - uberú energiu.

**Oko v stene** - púšťa strely.

**Vypuklina v stene** - vypúšťa oheň.

**Valiace sa guľe** - uberajú energiu.

**Múmia** - nezničiteľná.

Z modrého štítu sa tiež dá niečo vyraziť.

**Kváder v stene** - zrazu sa zosunie, urobí vám masáž hlavy, a keďže nič nie je zadarmo, uberie si z vašej energie.

**Snehuličik** - nezničiteľný.

**Tučničik** - nezničiteľný, hádže

po vás snehové guľe.

**Ladový kváder** - kváder v stene.

**Voda** - v cirkuse sa FROGY vody nebál, aj keď v nej plávali ryby, ale táto je ladová.

**Kvaple** padajú zo steny.

**Metač** snehových guľí (guľomet) - odreagáva sa strieľaním snehových guľí.

**Modrý mužíček** - veľmi rýchly, nezničiteľný.

**PROJECT F** - pozor na rakety, strieľajú.

**Maličký Walker** - ak má na chrbte žltú skrinku, strieľa, nezničiteľný.

**Delo** - nezničiteľné.

**Žlté delo** - vie vás zamerať, nezničiteľné.

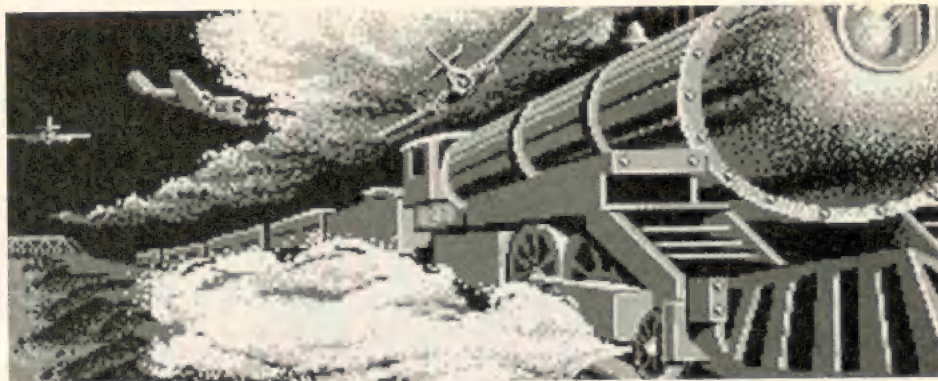
**Žlté guľaté potvorky** - vedia lietať a strieľať z nôh guľky. Tieto potvorky sú rozdeliteľné a na hlavu skočiteľné. Radím skákať podľa špiiek, ak sú tam dve, skáče podľa GOOD. Bad vás zabije. Finálna potvorca je trochu väčšia, ale dá sa zabíť. Musíte však mať žabiú hlavu. Nezľaknite sa, ak na prvý zásah nezomrie. Po neúnavnej paľbe ju však dorazíte. Ďalej je len jedna vec - END.

Hra má slušnú hudbu, no keďže je dosť dlhá, omrzí. Zvukové efekty sú prepracované. Ak žabka vezme spomaľovač (červené), ozve sa EE. Pri dopĺňovaní energie (fľaška) v domnení, že žiadna z prítomných potvor neovláda pravidlá slušného správania, si odgrgne! Po prebúraní tunela si zaujúka. Najkrajšia hudba je v ladovom leveli. Inak sa hra nelíši od ostatných beháčiek.

A. Hriciga

2. svetová vojna. Hitler obsadil Francúzsko. Už len pár miest v krajine sa bráni - a tu sa začína náš príbeh. Ste členom francúzskeho partizánskeho oddielu a nachádzate sa na vlakovej stanici mesta Metz, ktoré Nemci obsadili. Máte jedinou úlohu: ukradnúť im pancierový vlak a dostať sa s ním na ešte francúzske Rivieri. Veľmi tým pomôžete vašim kamarátom povstalcov a možno sa vám aj podarí zvrátiť priebeh vojny vo váš prospech. Takže veľa zdraru!

V 1. fáze hry musíte s guľometom kryť vášho kamaráta, ktorý sa pokúša preniknúť dovnútra stanice. Nie je to ľahké, veď môže chytiť olovo od esesákov, ktorí sa zbalelo skrývajú za oknami a odtiaľ po ňom pália. Vy máte za úlohu im túto nekalú činnosť prekaziť. Je to jednoduché: stačí strieľať do práve osvetleného okna na staničnej budove. Váš priateľ beží tým rýchlejšie, čím vy rýchlejšie stláčate strelbu. Nezabudnite však, že akonáhle trafia vášho kamoša alebo nebudaj vás (to ste potom pekné drevo), hra sa končí. Ak váš priateľ dobehne celý a zdravý dovnútra, prvú časť hry máte



## THE TRAIN

kaním na pištale. Z vášho vlaku sa možno divia rôznymi smermi, pričom môžete používať aj guľomety proti občasným náletom lietadiel (ENEMY FIGHTER ATTACKING FRONT).

- 1 - pohľad dopredu + guľomet
- 2 - pohľad dozadu + guľomet
- 3 - strojovňa
- 4 - mapa.



za sebou. Teraz len stačí prehodit výhybku. To sa robí pohybom joysticku doľava a doprava. Voľbu potvrdíte strelbou. Každá poloha výhybky určuje inú trasu vlaku a tým aj obtiažnosť hry (easy = najľahšia).

V 2. fáze hry už riadite vlak. Máte k dispozícii nasledujúce ovládacie prvky:

### 1 - THROTTLE

Nachádza sa v ľavom hornom rohu a slúži na reguláciu rýchlosti vlaku.

### 2 - FURNACE DOOR

Sú umiestnené pod THROTTLE a sú to dvierka do pece, kam musíte prikladať lopatou

uhlie, aby ste mali dostatočný tlak pary. Toto robíte nastavením šípky na dvierka a kombinácia joysticku vľavo a vpravo + strelba.

### 3 - FORWARD REVERSE LEVEL

Prevodovka. Nachádza sa v pravom dolnom rohu. Má len 2 rýchlosti - dopredu a dozadu.

### 4 - STEAM BLOOF

Ventil. Nachádza sa tam, kde prevodovka. Služi na zníženie tlaku pary, aby vám neroztrhlo kotol.

### 5 - BRAKE

Brzda. Je na ľavej strane prevodovky.

### 6 - WHISTLE

Píšťalka. Ak máte dobrú náladu, napískajte si. Nachádza sa v pravom hornom rohu.

Dole sa nachádzajú ukazovatele:

PSI - tlak pary

MPH - rýchlosť vlaku

TEMP - teplota v kotloch.

Nezabudnite, že tieto hodnoty musia zostať v medziach normy, inak bude zle. Ak sa budete počas jazdy hrať s prevodovkou, zablokuje sa (GEAR STRIPPED). Občas sa vyskytne na trati výhybka. Jej prehodenie docielite zapís-

Občas sa vám objaví na obrazovke správa ENEMY BRIDGE/STATION BETTER STOP a vzdialenosť od tejto stanice, alebo mostu (bridge = most, station = stanica). Túto výzvu radšej poslúchnite a zastaňte presne pri vzdialenosti 0.

### BRIDGE:

Strieľate delom po bojových člnoch na rieke a ony po vás tiež. Kto prežije, ten vyhráva.

### STATION:

Zopakujete si dobíjanie stanice. Keď ju dobiejete, môžete si zatelegrafovať:

REPAIRS - oprava vlaku, ak je poškodený, dosť dlho trvá.

TAKE STATION - priatelia vám zničia nasledujúcu stanicu, ktorá vám stojí v ceste.

TAKE BRIDGE - spravia to isté s mostom.

NO MESSAGE - žiadna správa.

Potom idete ďalej. Ak sa dostanete na rivieru, ste hrdina, a môžete si zvoliť vyššiu obtiažnosť.

Ešte chcem dodať, že tento návod je napísaný pre COMODORE 64. Prajem vám príjemnú zábavu.

M. Šimlašík

# MURRAY MOUSE SUPERCOP

Tato skvelá hra nás zavede do starého kanálu, ve kterém žijí náramilovné myšky. Jednoho dne se však do kanálu nahrnuly nepřátelé - žlé kočky. Očnete se v úloze myšáka MURRAYE, který chce žlé kočky zničit, a do kanálu vrátit pořádek a mír. Jeho úkolem je zachránit 10 myšek a zlikvidovat kočičí pasti. Podaří se mu to? To záleží jen na vás, hráčích. Do toho!

Jdi doleva pro klíč od kanálu (SEWER KEY) a použij ho u kanálu a skoč dolů, vezmi desku (A PLANK) a jdi doprava, kde se napíše „ALL IS NOT WHAT IT SEEMS TO BE“. Stoupni si pod svícen a skoč směrem doprava, a tím svícen odjistíš (tak to dělej vždy). Skoč si pro pilku (SHARP SAW) a spadni dolů. Vezmi červotoče (WOOD WORMS), vezmi myšku a vyskáč zpět nahoru. Dej se vlevo až k propasti a skoč dolů, spadneš na rozbitý most, protože však máš desku, můžeš ho spravit. Na plošince vezmi krumpáč (PICK AXE), dej se vlevo a napíše se „DEEP AND DARK“. Skoč dolů a u dveří použij nádobu s červotoči (červotoče jsou asi hladní, protože dveře sní, a my můžeme dít). Odjistí levý svícen, vezmi sýr (CHEESE) a myšku. Tajným vchodem, co se objevil, vyskáč nahoru a stejnou cestou, jako na začátku, jdi k

mostu a použij na něm pilku. Spadni dolů, vpravo vezmi myšku a vrať se do levé místnosti a u kamene použij krumpáč. Otevřel jsi si cestu dál. Odjistí svícen a o kus dál přibude kachlička. Přeskáč kyselinu přes dva stupínky až k obrovské myši, a protože tě nechce pustit dál, tak ji dej sýr. Ona si pochutná a zmizí. Běž dál a po schodkách vyskáč nahoru a dej se vpravo. V místnosti s padajícími kamenem vyskoč na stupínek v pravém rohu a z něho skoč doprava a zase doleva a jseš v evřekové skrýši. Schováš se zde před kočkami a nabíjí svou pomoc, vezmi heslo (PASSWORD). Z posledního schodu skoč doprava a tím jsi odjistil svícen, jdi vpravo do další místnosti a odjistí svícen (ale pozor - musíš při tom stále skákat, protože při přejití jedné dlaždice by se uvolnila past, a ty by jsi spadl dolů). Vezmi pavouka (SPIDER) a teprve teď skoč do propasti. Měl jsi štěstí - spadl jsi zrovna na kámen. Není však z něho lehké se dostat. Proto pozor - vezměte žabi nohy (FROG'S LEGS) - a teď pozor - musíte odjistit pravý svícen a hned změnit směr joysticku a skočit zpět na kámen. Chce to trochu zručnosti a štěstí, a jistě se to povede. Pokud se povedlo, tak skočte do výklenku vlevo, který se otevřel. Vezměte myšku a jděte k padajícímu ka-

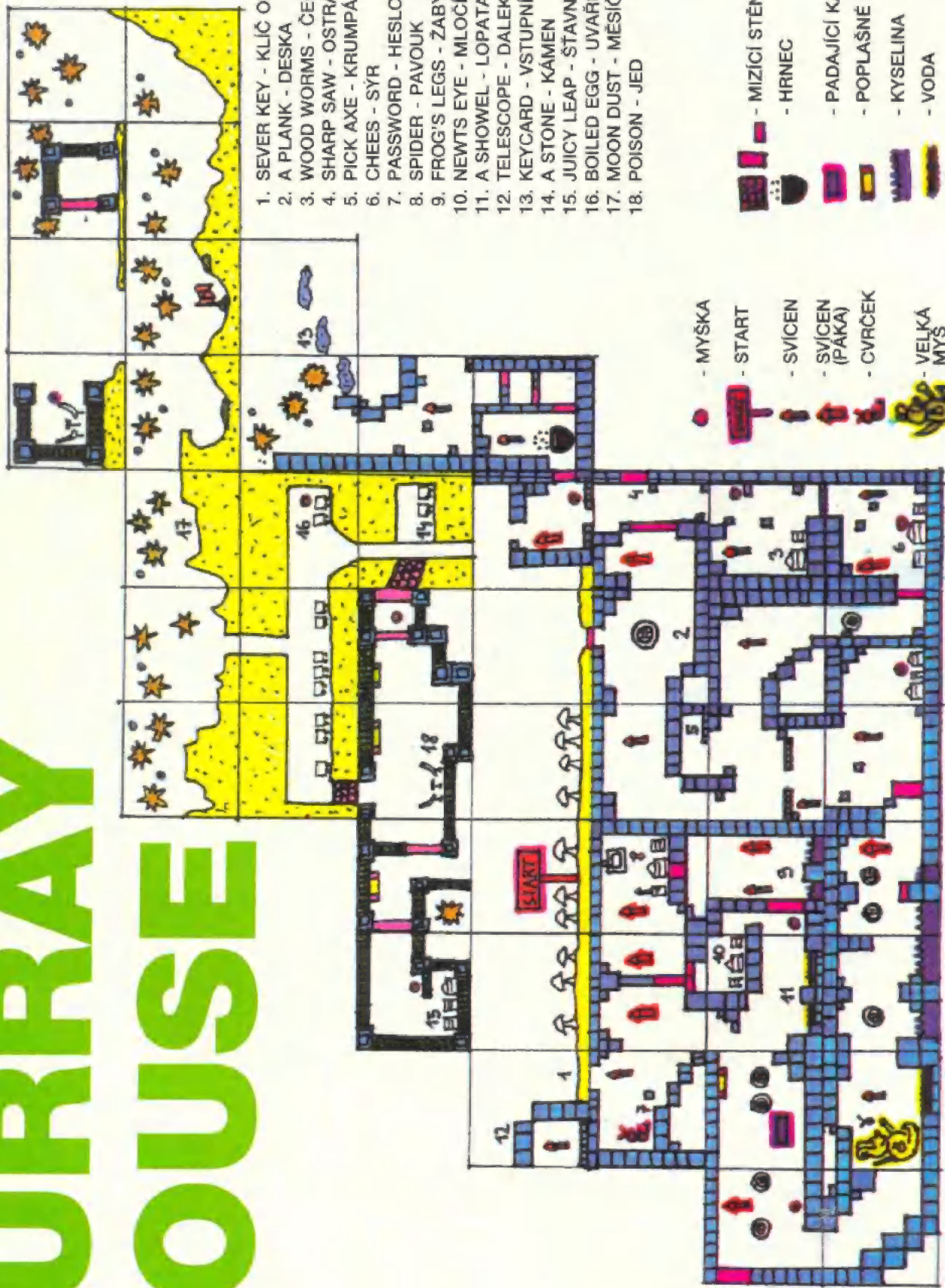
mení a projděte pod čidlem tak, aby kámen ležel na zemi. Pak skočte z něho vlevo, a tím odjistíte svícen. Vezme myšku a jděte po stupínkách, které se objevily a u stěny se objeví další tajný vchod. Vejděte a objevíte se v místnosti, v které jste už byli. Skočte na nejvyšší levý stupínek a skočte směrem doprava a hned změňte polohu joysticku vlevo. Očnete se v místnosti pod svícem. Odjistěte ho, a otevřenou cestou skočte na hrnec. Vhodte do něj žabi nohy a pavouka a objeví se nově cesty vzhůru, chybí však ještě jedna. Položte si zde heslo a vraťte se zpět po mlouč oko (NEWT'S EYE) a pro lopatu (A SHOVEL). Obě věci najdete o jednu místnost vpravo od padajícího kamene. Jděte zpět k hrnci a vhodte do něj mlouč oko a otevře se poslední tajný otvor. Vezměte heslo a vyskáčte nahoru, až k šířnému nebi, kde vidíte hvězdičky. Skočte vpravo pro dalekohled (TELESCOPE), nad ním na mráčku leží vstupní karta (KEY CARD), proto si pro ni skočte ze stupínku a vraťte se na něj a použijeme zde dalekohled, a objeví se další hvězdička. Skočme tedy na ni a po hvězdičkách vyskáčeme až na měsíc a zde se napíše „WELCOME TO CHEESE MOON“. Dejte se vpravo až k díře a skočte do ní. Spadli jste do měsíčních dolů, dej-

te se vpravo až k další díře, přeskočte ji a vezme myšku. Přeskočte propast zpět a dejte se vlevo až k závalu a tu použijte lopatu a závalem se prokopete až na měsíční základnu. Na zemi leží jed (POISON), ale ten nám na nic neslouží a proto jděte vpravo a u dveří použijte vstupní kartu a dveře se vám otevrou. Za nimi se skrývá myška, vezme jí a jděte dál vpravo. Při styku s dalšími dveřmi se dveře uvolní a zával, který za nimi byl, se rozsypal a vy můžete dál. Jděte si pro kámen (A STONE). Jděte stále vlevo až k propasti, tu přeskočte a dveře otevřete heslem. Vejděte do dvěř a vezměte myšku. Je tu ještě štavatý list (JUICE LEAF), ale ten nám neslouží na nic, stejně jako uvažené vejce (BOILED EGG). Jděte vpravo a spadnete do propasti. Přes kanál se vraťte na měsíc a u vlnjky použijte kámen. Tím tlakem spadla raketa a my se po ní dostaneme na plošinu, z které se po hvězdičkách dostaneme vlevo, do další plošinky, na které leží předposlední myška. Nyní zbývá spadnout z měsíce a v kanálu najít poslední myšku, která je v místnosti nalevo od kotle. A to je všechno, žlé kočky jste vyhnali a v kanále vládne zase klid a mír...

K. Dědeček

# MURRAY MOUSE

# SUPERCOP



1. SEVER KEY - KLIČ OD KANÁLU
2. A PLANK - DESKA
3. WOOD WORMS - ČERVOTOČE
4. SHARP SAW - OSTRÁ PÍLA
5. PICK AXE - KRUMPAČ
6. CHEES - SYR
7. PASSWORD - HESLO
8. SPIDER - PAVOUK
9. FROG'S LEGS - ZABÝ NOHY
10. NEWTS EYE - MLOČÍ OKO
11. A SHOWEL - LOPATA
12. TELESCOPE - DALEKOHLLED
13. KEYCARD - VSTUPNÍ KARTA
14. A STONE - KÁMEN
15. JUICY LEAP - ŠTAVNATÝ LIST
16. BOILED EGG - UVAŘENÉ VEJCE
17. MOON DUST - MĚSÍČNÍ PRACH
18. POISON - JED

- MYŠKA
- START
- SVÍCEN
- SVÍCEN (PAKA)
- CVRČEK
- VELKÁ MYS
- VLAJKA
- HOUBY

- MIZÍCÍ STĚNY
- HRNEC
- PADAJÍCÍ KÁMEN
- POPLAŠNÉ ZAŘÍZENÍ
- KYSELINA
- VODA
- HVĚZDY
- MRAK
- DŮLNÍ VOZÍK

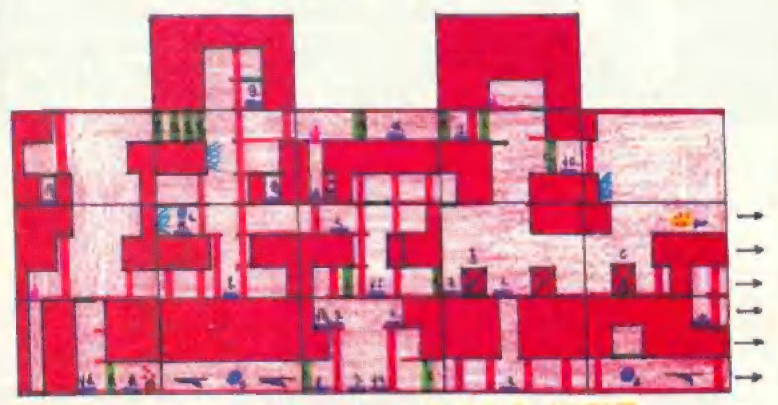


# PRINCE OF PERSIA 2

LEVEL 9:



LEVEL 10:



LEVEL 12: - PODSVETIE

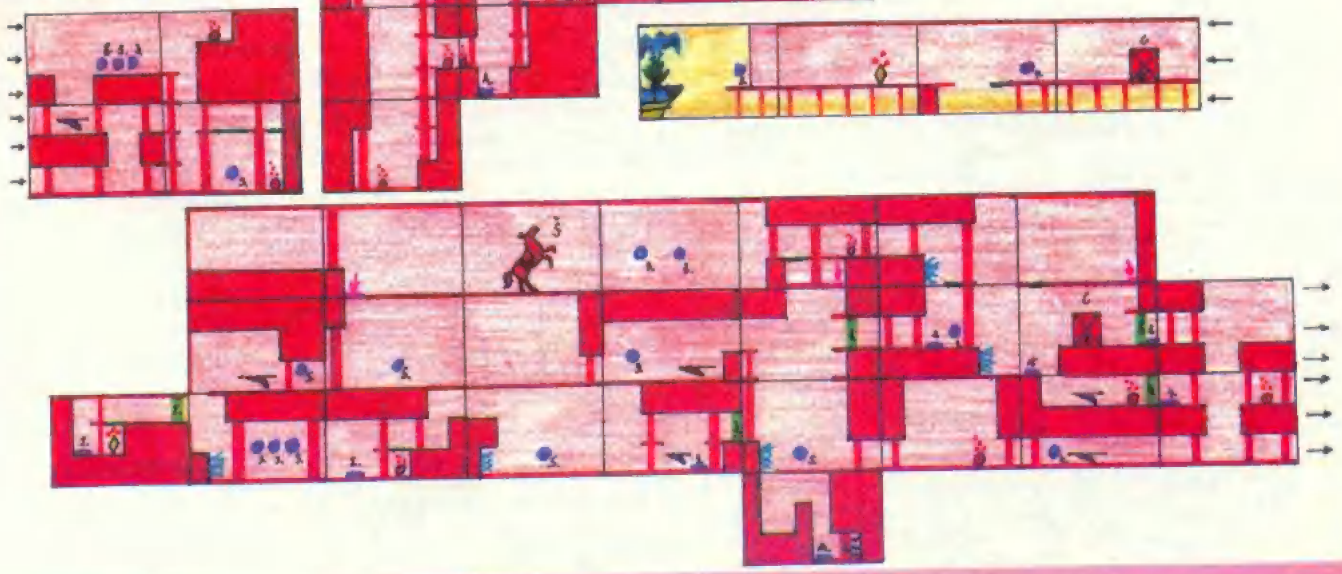


PRÍCHOD DO PALÁČA: →

LEVEL 11:



LEVEL 8:





# ĎALŠÍ HIT OD EA SPORTS BUDE GOLF MERIT SOFTWARE KÚPIL ZEPPELIN 50 NAJLEPŠÍCH HIER V HISTÓRII PC

★ Čoskoro po tom, ako sme sa my, počítačoví športovci začali tešiť z FIFA INTERNATIONAL SOCCER od EA SPORTS (Športová pobočka Electronic Arts), máme tu ďalšiu športovú hru od tejto firmy. Volá sa PGA TOUR GOLF 486 a ako názov napovedá, minimálny systém, na ktorom hra bude fungovať, je 486. Grafika je 'fotorealistická' a vyzerá lepšie, ako doteraz najlepší LINKS PRO 386 od ACCESS. Čo je lepšie, ako EA SPORTS?

★ TEAM 17 urobili OVERDRIVE po verzii na Amige najnovšie aj na PC. Hry TEAM 17 stoja zhruba polovicu toho, čo musíme zaplatiť za hry iných firiem, ale na druhej strane mám dojem, že aj graficky za ostatnými zaostávajú. Konverzie pre PC nesú príliš významnú pečať amigistického pôvodu.

★ Ak máte radi 3D hry v štýle DOOM, zrejme bude pre vás vhodný THE FORTRESS OF DR. RADIKI, najnovší titul z produkcie MERIT SOFTWARE. Som veľmi zvedavý na celkovú rýchlosť programu, keďže grafika vyzerá na obrázkoch vynikajúco. MERIT sa chce v Británii a v Európe presadiť výraznejšie, ako doteraz a už urobili jeden významný krok. V júni tohto roku kúpili firmu ZEPPELIN GAMES za 2200000 libier! Zeppelin Games zamestnáva nádejné programátorské talenty, čoho dôkazom je hra SINK OR SWIM, alebo PETE SAMPRAS TENNIS pre MEGADRIVE.

★ Približne na vianočnom trhu by sa mohla objaviť nová hra od SIDA MEIERA COLONIZATION, ktorou by MICROPROSE radi nadviazali na obrovský úspech Sidovej predchádzajúcej hry CIVILIZATION.

★ VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT sa začínajú výrazne zlepšovať. Dári sa im aj v oblastiach, ktorým sa v minulosti takmer vôbec nevenovali, ako sú povedzme napríklad simulátory. Po

úspešnom OVERLORDe s rýchlou SVGA grafikou sa o našu priazeň uchádzajú so simulátorom vrtuľníka KA-50 HOKUM. Je to dielo programátorov zo SIMIS, ktorí v minulosti naprogramovali AV8B HARRIER ASSAULT pre DOMARK. Dá sa tu lietat na týchto vrtuľníkoch: THE KAMOV WEREWOLF KA-50 HOKUM, THE KAMOV HIP HI-8, THE BELL SUPER COBRA AH-IW a THE WESTLAND ARMY LYNX. Každý z nich je simulovaný osobitne doteraz nevidaným grafickým realizmom s využitím textúrového mappingu objektov. Autentické modely vrtuľníkov boli upravované podľa rád skúsených pilotov. Veľkou výhodou tejto hry bude nesporné hra dvoch hráčov, z ktorých jeden bude pilot a druhý kopolot, alebo prepracované strategické plánovanie letu.

★ Londýnska firma MARIS (nie Maxis) urobila zaujímavý projekt pre PC a MAC na CD-ROM. Volá sa RADSHIFT a je to najlepšie planetárium, aké bolo kedy urobené na osobný počítač. Obsahuje 300 tisíc vzdialených hviezd a galaxií s plnou dokumentáciou a obrázkami, vyše 2000 astronomických výrazov z astronomického slovníka a mnoho ďalších informácií. To všetko sa predáva za 80 libier, čo je približne hodnota dvoch nových hier.

★ Každý mesiac sa vyhodnocujú rôzne rebríčky hier, ako sú najpredávanejšie hry v USA, v Nemecku, v Británii, rebríčky čitateľov, rebríčky CD-ROM, rebríčky pre hracie konzoly, rebríčky pre osobitné typy hier, ako sú akčné, strategické, dungeony, simulátory, atď. Takéto rebríčky nájdete v každom časopise a spravidla sa týkajú hier z posledného roka. Málokedy sa však stane, že niekto zostavuje najlepšie hry všetkých čias a málokedy sa to podarí k spokojnosti väčšiny. Naposledy sa o niečo podobné pokúsili v britskom časopise PC GAMER a aj keď s niektorými ich názormi celkom nesúhlasím, považujem ich PC rebríček všetkých čias za veľmi dobrý.

## TOP 50 PC GAMES OF ALL TIME

PORADIE A NÁZOV HRY	FIRMA	UVEDENIE NA TRH
50. UNNECESSARY ROUGHNESS	ACCOLADE	2. 1994
49. MICRO MACHINES	CODE MASTERS	6. 1994
48. LEMMINGS	PSYGNOSIS	12. 1990
47. PINBALL FANTASIES	21ST CENTURY	2. 1994
46. TFX	OCEAN	11. 1993
45. F1 GRAND PRIX	MICROPROSE	12. 1992
44. WIZKID	OCEAN	2. 1993
43. STUNT ISLAND	DISNEY	6. 1993
42. SHADOW CASTER	ORIGIN	12. 1993
41. STARTREK: JUDGEMENT RITES	INTERPLAY	12. 1993
40. DUNE 2	VIRGIN	9. 1993
39. STAR CONTROL 2	ACCOLADE	12. 1992
38. MONKEY ISLAND	LUCASFILM	10. 1990
37. NHL HOCKEY	ELECTRONIC ARTS	10. 1993
36. FURY OF THE FURRIES	KALISTO	11. 1993
35. LANDS OF LORE	WESTWOOD	10. 1993
34. PGA TOUR GOLF PLUS	ELECTRONIC ARTS	6. 1989
33. FRONTIER	GAMETEK	10. 1993
32. UFO: ENEMY UNKNOWN	MICROPROSE	4. 1994
31. HARPOON 2	ELECTRONIC ARTS	7. 1994
30. SSN-21 SEAWOLF	ELECTRONIC ARTS	5. 1994
29. BUZZ ALDRIN RACE INTO S.	INTERPLAY	4. 1993
28. SPEEDBALL 2	BITMAP BROTH.	12. 1991
27. D-DAY	IMPRESSIONS	6. 1994
26. THE SETTLERS	BLUE BYTE	6. 1994
25. DAYS OF THE TENTACLE	LUCAS ARTS	6. 1993
24. D/GENERATION	MINDSCAPE	3. 1992
23. FLASHBACK	DELPHINE	7. 1993
22. INCREDIBLE	TOONS SIERRA	1. 1994
21. PACIFIC STRIKE	ORIGIN	6. 1994
20. CHESSMASTER 4000 TURBO	SOFT.TOOLWORKS	12. 1993
19. INTERN. SENSIBLE SOCCER	RENEGADE	6. 1994
18. SPACE HULK	ELECTRONIC ARTS	6. 1993
17. CANNON FODDER	VIRGIN	6. 1994
16. INDIANA JONES 4 (ADV.)	LUCAS ARTS	6. 1992
15. ULTIMA 8: PAGAN	ORIGIN	6. 1994
14. BATTLE ISLE 2	BLUE BYTE	5. 1994
13. OVERLORD	VIRGIN	6. 1994
12. SYNDICATE	ELECTRONIC ARTS	6. 1993
11. INDY CAR RACING	VIRGIN	12. 1993
10. SAM & MAX HIT THE ROAD	LUCAS ARTS	11. 1993
09. ALONE IN THE DARK 2	INFOGRAMS	1. 1994
08. CIVILIZATION	MICROPROSE	12. 1991
07. 1942: PACIFIC AIR WAR	MICROPROSE	6. 1994
06. ULTIMA UNDERWORLD 2	ORIGIN	12. 1993
05. MONKEY ISLAND 2	LUCAS ARTS	12. 1991
04. SIM CITY 2000	MAXIS	2. 1994
03. THEME PARK	ELECTRONIC ARTS	6. 1994
02. TIE FIGHTER	LUCAS ARTS	7. 1994
01. DOOM	ID SOFTWARE	12. 1993

# PREČO NEMÁ BIT 8 STRÁN PRE DIDAKTIK? MÁ VÝZNAM KUPOVAŤ SI AMIGU 600? JE TO PRAVDA, ŽE FIRMA COMMORE KRACHUJE?



LISTÁREŇ

Vážená redakcia BITu!

Váš časopis sa mi veľmi páči a preto si ho už dlhší čas pravidelne kupujem. Nedávno ste písali o výbornej hre JURASSIC PARK, ktorá ma zaujala. Chcel by som si ju kúpiť, lenže neviem, aké sú hardwarové nároky. Týmto Vás prosím, aby ste mi poradili. Mám 386SX s 1MB RAM. Tá RAM-ka je asi málo.

**Tomáš VACULKA,  
GBELY**

Máš pravdu je to málo. ZMB RAM je u tejto hry minimum, ale pri tejto pamäti treba dosť laborovať s CONFIG SYS. Procesor, ktorý máš, síce postačí na spustenie, ale bude to pomalé. Tvoj počítač treba od základu prerobiť. Procesor potrebuješ aspoň 486DX a RAM 4MB alebo 8MB. Na 4MB skoro všetko spustíš, ale dnes už je to málo a tie programy nechodia obzvlášť dobre. Buď im to nestačí a vyrobia si SWAPovací súbor na HD, ako to robí napríklad WINDOWS, alebo stačí, no už nemáme kam nahráť CACHE pre HD. Ak by si sa rozhodol riadiť sa podľa mojich rád, upgrade na 386 už nekupuj, ani DX/40MHz. Zaplatiť za to musíš a aj tak ti veľa nových hier pôjde nehrateľne pomaly, preto taký malý upgrade nemá skoro žiadny význam.

Vážená redakcie BITu!

Jsem majiteľom počítače DIDAKTIK M. Nelíbí se mi, že ubývá čím dál tím více her z DIDAKTIKU. Já vím, že Didaktik je síce starý počítač, ale každý nemá na to, aby si kupoval lepší. Myslím si, že když BIT má 48 stran, tak proč by z toho nemohlo být pár stránek pro DIDAKTIK. Casopisú pro DIDAKTIK stále ubývá a nahrazuje se PC nebo Amigou. Tak aspoň vy by ste mohli mít pár stránek pro DIDAKTIK. Nelíbí se mi ten papír, na který píšete. Měli jste zůstat u toho tvrdého. Přidejte aspoň 8 stránek pro DIDAKTIK.

**Vojtěch NEMEC,  
PARDUBICE**

Ja Ťa plne chápeš. DIDAKTIK, DIDAKTIK, DIDAKTIK. Objektívne sa však zamys-

lime nad súčasnou situáciou. ULTRASOFT predáva tuzemské hry pre tento počítač. Zopár hier predávajú aj iné firmy, ale u mňa nemáme záujem robiť nariadenú reklamu, ak nás v tomto zmysle samy neoslovili. Existuje a predáva sa nejaká hra od ULTRASOFTu, o ktorej sme v BITe nepísali? Asi ťažko. Ak nejaká vznikne, hneď o nej píšeme. Ak je tu nejaký problém, zrejme to bude tým, že vzniká v našom štáte málo hier na DIDAKTIK, ktoré by boli vhodné na predaj. Za to nemôžeme. Zoberme si situáciu v zahraničí. Vznikajú tam hry na ZX SPECTRUM? Asi sotva, nie je ich komu predávať. Ani za to nemôžeme. Ty po nás chceš, aby sme 8 strán obnovili DIDAKTIKU. Dúfam, že každému je jasné, že novými hrami, alebo inými programami, sa toľko miesta v časopise zaplniť nedá. Jedna možnosť ešte zostáva, sú to staré hry. Všetky dobré hry sme za tie tri roky existencie BITu už spomenuli buď v recenziách, alebo v návodoch. Pri tom nikto nevie, že som tie hry musel zháňať 'po všetkých čertoch', ako sa u vás občas hovorí, aby som Vám, majiteľom DIDAKTIKU, vyšiel maximálne v ústrety. Archív hier na kazetách ktorý máme v redakcii, sme prakticky vyčerpali. Väčšina našich čitateľov, ktorí kedysi Spectrum mali, ho už dávno nemajú a v zahraničných skladoch sú staré hry dávno vypredané. Na záver sa teda pýtam, ako máme zaplniť mesačne 8 strán časopisu? Veď časopisy sú podľa mňa na to, aby písali o nových informáciách a nereba si ich mylíť s archívom či múzeom hier pochádzajúcich z minulého desaťročia. Na to by stačilo vydať knihu o starých hrách a nie mesačný časopis. Bohužiaľ, takáto je skutočný stav vecí a záujemcovia o nové hry sa mu budú musieť prispôbiť, aj keď hry a počítače sú drahé.

Vážená redakcie BITu!

Vlastním A500 s 1MB RAM. Vyplatilo by se mi koupit A600? Mají Amigy alespoň jednu výhodu proti PC? Je pravda, že firma Commodore krachuje?

P.S. BIT je lepší než jeho českí konkurenti.

**Jiří BARTÁK,  
ÚNANOV**

A600 si rozhodne nekupuj. Sú tam určité problémy s kompatibilitou (je tam iná ROM-ka), preto sa čoskoro stiahlo z výroby. Navonok je to A500 bez numerického keypádu. To by nebol upgrade, ale skôr downgrade. Na otázku, či je pravda, že firma COMMODORE krachuje, odpovedám nie. Ona už totiž skrachovala, ak máš na mysli americkú pobočku, teda COMMODORE U.S. Pokiaľ viem, ťaá sa na to, kto ich kúpi. Vôbec sa tomu nečudujem, lebo urobili si istú chybu, ako svojho času Apple. Boli 'zavesení' na procesory MOTOROLA, ktoré prestali vyrábať radu MC68xxx a prešli celkom na POWER PC. Apple urobili aspoň to, že zachytili nástup POWER PC a vyrábajú počítače s týmito procesormi. Druhá najväznejšia chyba je presne to, čo sa u počítačov Apple a Amiga uvádzalo ako prednosť, tj. sada podporných čipov, koprocesorov, ktoré boli v každom modeli iné. Tým sa siali tieto počítače uzavretými systémami. Vždy som tvrdil, že napriek tomu, že koprocesory urýchľujú beh programov odťažovaním procesora, nestojí to zato. Ak sa pýtaš na výhodu Amigy oproti PC, treba otázku preformulovať. Aká Amiga, aké PC? Máš na mysli zrejme A500. Ak by sme za PC považovali staré XT alebo AT286 bez zvukovej karty, potom by sa zopár výhod našlo. Ale oproti dnešným najpredávanejším 486, ak majú úbornú zvukovú kartu a prípadne CD-ROM, skutočne neexistuje jediná vlastnosť, ktorou by ju A500 prevyšovala. Takéto porovnanie nie je vôbec z časového hľadiska korektné, pretože A500 vznikla pred viac než 8-imi rokmi a zostava PC, ktorá som opísal, je pomerne nový multimedialný počítač. Inak by zase samozrejme dopadlo zrovnávanie s AMIGOU 1200 alebo 4000. Myslím si, že aj keďby skrachoval britský a nemecký COMMODORE, ktoré zatiaľ fungujú, hráčov sa to nijak zvlášť nedotkne. Hry budú vychádzať naďalej ďalej, kým bude o ne záujem. Veď si stačí spomenúť na Cliva Sinclaira a jeho ZX Spectrum. Najlepšie hry na tento počítač vznikli v rokoch 1987-1989, teda v čase, keď už SINCLAIR RESE-

ARCH dávno neexistoval po krachu v roku 1986.

Vážená redakcia BITu,

chcem sa Vás opýtať na jeden program. Vlastním C64 a kamarát mi vravel, že existuje nejaký program na C64, kde sa dajú hrať aj hry z Didaktiku. Je to pravda?

**Ivan OCADLÍK,  
NOVÉ ZÁMKY**

Nie je to pravda. Každý z týchto počítačov má iný procesor, teda strieivo. Kedy sú odlišné. Mimochoďom, načo by potom vznikali osobitné verzie hier pre C64 a pre ZX Spectrum? Keby to bola pravda, vznikala by len jedná verzia a bol by pakoj.

Vážená redakcia,

aký software používate na grafické spracovanie Vášho časopisu?

**Tibor FEHÉR,  
MALACKY**

To my nerobíme, na grafické spracovanie je zaplatené DTP štúdio. Majú tam počítače Macintosh, ale neviem, aký software používajú.

Vážená redakcia časopisu BIT,

vlastním počítač PC XT a vy uverejňujete len hry od 286 po Pentium. Ja viem, že XT už nie je moderný typ, ale niečo sa s ním dá robiť. Mimochoďom, dá sa vymeniť grafická karta? Ak nie, môžem niečo urobiť so starou grafickou kartou (mám CGA)?

**Ladislav HVIŽDÁK,  
KOŠICE**

Asi Ťa nepočiesim, ale s tým počítačom sa nedá robiť naozaj nič. Venuj ho mladšiemu bratovi alebo ho vyhod. Hry na taký procesor a grafické karty vznikali v rokoch 1983 až 1988. To je dosť dávno, aby sme niečo také uverejňovali, nie? Výmena grafickej karty Ťi nepomôže. Toho prahistorického počítača sa musíš zbaviť ako celok. Moja odhadová cena za celý komplet, ktorý máš je cca 1,5 až 2,5 usie.

- yves -



## DEPTH DWELLERS

TRISOFT

Po tom, ako ID SOFTWARE uviedli na trh WOLFENSTEIN, SPEAR OF DESTINY a najmä DOOM, veľa firiem sa pokúša o podobný typ hier. Buď to riešia priamo nákupom rutín od ID SOFTWARE a programujú iba scenáre (napr. BLAKE STONE), alebo robia aj vlastné rutiny, čo je prípad DEPTH DWELLERS.

vysokú úroveň vo svojom obore. Zatiaľ mu zrejme chýba nápad, keďže sa pustil po osvedčenej ceste napodobňovania úspešného DOOMA, ale čo nie je, môže byť. Nebudem čitateľov zafažovať so story, ktorá predchádza hre - tú si môže každý prečítať. Skôr ide o hodnotenie prevedenia. Každopádne táto hra má veľmi rýchle rutiny pre trojrozmernú grafiku, ktorá je navyše mimoriadne kvalitne nakreslená. Na rozdiel od DOOMA sú však miestnosti len pravouhlé a aj schody mi tu chýbali. Aj obtiažnosť sa mi zdala extrémne vysoká. Ovládanie je podobné, ako používa ID SOFTWARE, akurát pribudli klávesy 'F' a 'D' pre skok a plazenie.



Táto hra je produktom sharewarovej firmy TRISOFT, ktorú tvorí manželská dvojica BRADLEY BELL a ELIZABETH PIEGARI. Firmu založili iba v roku 1993, takže sú pre nás zatiaľ neznámi. Keď si však uvedomíme, že BRADLEY BELL pracuje v NASA na implementácii virtuálnej reality do trénažerov pre výcvik amerických astronautov, je nám jasné, že tento človek musí mať

VERDIKT: 69%

PC 386-586

## CORRIDOR 7: ALIEN INVASION

CAPSTONE

Ďalším príspevkom k Wolfensteinovským a Doomovským hrám je CORRIDOR 7 od CAPSTONE. Táto firma sa na rozdiel od TRISOFTU o vlastné rutiny nepokúšala, ale pre istotu ich kúpila od ID Software. Ti im však predali len svoje staršie rutiny, ktoré poznáme z Wolfensteinu, takže aj tejto hre chýbajú okrúhle a viacposchodové miestnosti.

ID SOFTWARE vcelku chápem, že svoje najlepšie veci nepredá nikomu, aby im nekonkurovali, ale pre hráčov je to však škoda (i keď sa medzi ľuďmi šíri množstvo amatérskych nových levelov do DOOMA). Ukazuje sa, že CAPSTONE pristúpili k tvorbe o niečo profesionálnejšie, ako TRISOFT. Majú podstatne lepšie scenáre a zvukové efekty. Obzvlášť zaují-

mavý je dokonalý štekot samopalu, ktorý v CORRIDOR 7 nahradil DOOMOVSKÚ brokovnicu. Strelba tu pôsobí človeku doslova radost. Je tu aj množstvo tajných chodieb, bez ktorých sa hra na rozdiel od DOOMA nedá vyhrať. CAPSTONE už vydali aj verziu pre CD-ROM a pomocnú knižku ku hre, tzv. "hinbook". Reklamy na CORRIDOR 7 sa objavili vo všetkých významných počítačových časopisoch, preto si myslím, že hra bude mať úspech a že sa jej predá množnásobne viac, ako napríklad DEPTH DWELLERS.



VERDIKT: 79%

PC 386-586

## SUPER SPEAR OF DESTINY

FORMGEN CORP. & ID SOFTWARE



misií! Na štyroch inštalovaných disketách nájdeme kompletný SPEAR OF DESTINY, ako ho urobili ID SOFTWARE (ktorý nás

časom omrzí) a generátor misií. Keď tomuto generátoru zadáme požadované parametre, dokáže vygenerovať úplne nové levely pre všetky poschodia. Celý proces trvá iba pár sekúnd.

Generátoru treba zadať, akú obtiažnosť má hra mať, koľko má byť v hre bossov a koľko normálnych vojakov a ako si to predstavujeme so zbieraním predmetov (pre vylepšovanie zdravia a náboje). Celý proces je teda nielen veľmi rýchly, ale aj veľmi jednoduchý, takže ho môže každý zvládnuť. Rozhodne je generovanie levelov oveľa príťažlivejšie, ako rôzne generátory scenárov. Tie sú nielen pracné na výrobu, ale majú zásadnú nevýhodu, že ich ako autori poznáme. Generátor vytvorí pre nás neznáme levely, ktoré môžeme postupne objavovať. Vďaka generátoru od FORMGEN môžeme do SPEAR OF DESTINY vytvoriť prakticky nekonečne veľa scenárov, takže o zábavu máme postarané.

VERDIKT: 83%

PC 286-586

Svojrázny nápad dostala pred pár mesiacmi firma FORMGEN CORPORATION. Posúďte sami: Predávajú pôvodný SPEAR OF DESTINY od ID SOFTWARE spolu s generátorom

# WIZARDRY: BANE OF THE COSMIC FORGE

U.S. GOLD  
/SIR-TECH

OPRÁŠENÉ  
PROGRAMY



Počítačové hry v štýle D&D neboli vždy natoľko rozšírené ako v posledných rokoch. Priekopníkom v tomto smere bola popri známych BEHOLDERoch od SSI aj známa séria WIZARDRY od SIR-TECH. Keďže tieto programy stoja určite aspoň za zmienku a zatiaľ sa na ne nedostalo, tentoraz sa pozrieme na šiestu časť série, ktorá zahŕňa novú generáciu hier WIZARDRY. Len pre zaujímavosť uvediem, že séria hier WIZARDRY za 14 rokov svojho trvania vyhrala množstvo cien a v celom svete sa jej predalo už viac ako 2 milióny kusov. Takýto úspech už iste o čomsi svedčí.

Caro hier WIZARDRY spočíva hlavne v tom, že sú naprogramované takmer presne podľa pravidiel D&D. Týmto sa líšia od všeliakých tieždungeonov, ktoré sa predávajú v poslednej dobe a ktoré majú so skutočnými D&D hrami okrem spôsobu zobrazovania len pramálo spoločné. Hra sa predáva od roku 1990, ale ešte i dnes zniešie porovnanie s produktami podobného druhu.

Ako vo väčšine D&D hier si na začiatku musí hráč vygenerovať družinu postáv, s ktorými sa pustí do nasledujúceho dobrodružstva. V tejto hre je možné družinu zostaviť až z 6 členov. Po voľbe mena postavy a zvolení jej portrétu (výber je skutočne široký) nasleduje jej zaradenie medzi určitý druh bytostí. Okrem človeka je tu k dispozícii ešte elf, trpaslík, gnome, hobbit, faerie, jašteročlovek, drak, felpurr, vlkodlak a mook. Ďalšia voľba určí pohlavie postavy, ktoré môže byť mužské alebo ženské. Poslednou voľbou je povolanie, pričom možno voľiť medzi bojovníkom, mágom, kňazom a zlodějom (to posledné povolanie je u nás najrozšírenejšie). Po uskutočnení týchto volieb možno prejsť k určovaniu úrovne jednotlivých vlastností. Úroveň príslušnej vlastnosti je znázornená číselnou hodnotou. Tieto číselné hodnoty možno upravovať smerom hore, ale len do výšky hodnoty prídeleného bonusového zásobníka. Vlastnosti, ktoré sú v hre označené trojpísmenovými skratkami sú nasledovné: sila,

inteligencia, pieta, vitalita, obratnosť, rýchlosť a osobnosť. Poslednou vlastnosťou je karma, ktorá určuje pomer šťastia a nešťastia v živote postavy, toto číslo sa však generuje náhodne.

Po navolení týchto parametrov ešte nasleduje výber zbraní, s ktorými má postava vedieť najlepšie zaobchádzať, napr. luk, obojručná sekera, meč, dýka. Výber zbraní je veľmi dôležitý dobre zladíť s charakterom a profesiou postavy, ktorá ju bude používať. Nakoniec si ešte možno kúpiť zopár základných kúziel a postava je vygenerovaná. Veľkou výhodou hier WIZARDRY je to, že takýchto postáv si možno vygenerovať prakticky neobmedzený po-

čet a uložiť si ich na floppy alebo hard disk pre neskoršie použitie. Keď sú postavy vygenerované, nezostáva už nič iné ako zložiť šesťčlennú družinu (postáv v družine môže byť aj menej, neodporúčam to však, pretože to podstatne zvýši obtiažnosť hry) a vydať sa do hlbín prastarej pevnosti za novým dobrodružstvom. Prevedenie hry sa výrazne nelíši od ostatných D&D hier. Obrazovke dominuje stredná časť v ktorej je vidieť interiér hradu z pohľadu hráča. Po ľavej i pravej strane sú rozmiestnené portréty členov družiny spolu s indikátormi základných životných funkcií, primárnou a sekundárnou zbraňou, ktorú postava používa a skratkou povolania. Spodná

časť obrazovky je zase vyhradená pre písomné správy, príkazy pre postavy alebo kurzorové šípky pre ovládanie pohybu. Tieto funkcie sa automaticky prepínajú podľa vzniknutej situácie. Napríklad ak sa má hráč niečo dôležité dozvedieť (čo počuje, cíti...) vypíše sa o tom dole správa. V prípade, že sa hráč stretne s nepriateľom, kurzorové šípky zmiznú a hráčovi teda neostáva nič iné len bojovať (či už pomocou sily zbraní alebo kúziel).

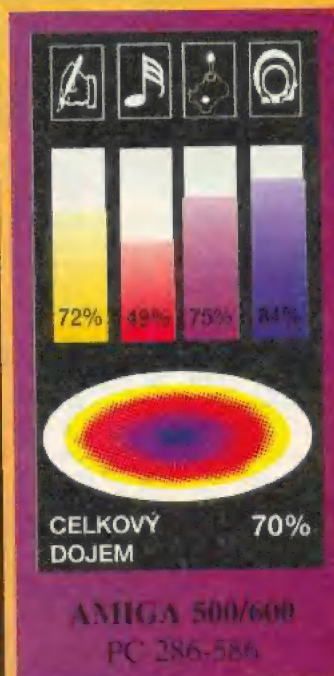
-luis-



čet a uložiť si ich na floppy alebo hard disk pre neskoršie použitie.

Keď sú postavy vygenerované, nezostáva už nič iné ako zložiť šesťčlennú družinu (postáv v družine môže byť aj menej, neodporúčam to však, pretože to podstatne zvýši obtiažnosť hry) a vydať sa do hlbín prastarej pevnosti za novým dobrodružstvom.

Prevedenie hry sa výrazne nelíši od ostatných D&D hier. Obrazovke dominuje stredná časť v ktorej je vidieť interiér hradu z pohľadu hráča. Po ľavej i pravej strane sú rozmiestnené portréty členov družiny spolu s indikátormi základných životných funkcií, primárnou a sekundárnou zbraňou, ktorú postava používa a skratkou povolania. Spodná



# ASSEMBLER

## Z 80

Praktická lekcia 15

### PRVKY

Minule sme si výnimočne ukázali najprv dekomprimačnú rutinku s tým, že ste si mali na domácu úlohu rozmyslieť ako asi bude vyzerat a čo všetko musí vykonať komprimačná rutinka. Táto rutinka sa musí najprv pozrieť, či za sebou nasledujú aspoň tri rovnaké bajty. Ak nasledujú, tak ich musí spočítať, ale iba do hodnoty 128. Potom uloží počet týchto bajtov do špeciálneho bajtu (siedmy bit tohto bajtu bude 1) a celý algoritmus sa opakuje od začiatku. Ale ak za sebou nenasledujú tri rovnaké bajty, tak potom musí spočítať koľko ich nasleduje nerovnakých. To znamená, že akonáhle narazí na prvé tri rovnaké bajty, tie už nesmie zarátať do počtu. Tiež musí kontrolovať počítanie bajtov iba do hodnoty 128. Potom aj v tomto prípade uloží počet do toho špeciálneho bajtu (siedmy bit bude 0) a celý algoritmus ide odznova. Samozrejme, že počas tohto všetkého treba testovať či sme už spracovali celý pôvodný blok - ak áno potom treba činnosť algoritmu vhodne ukončiť.

Prečo práve tri rovnaké bajty? Pretože až komprimácia troch rovnakých bajtov prinesie úžitok - skrátenie skomprimovaného bloku.

Ako vidíme, algoritmus komprimácie je pomerne jednoduchý. Avšak jeho realizácia už bude jednoduchá trochu menej... Ale keď si všimneme našu dnešnú rutinku a pozorne si ju prejdeme, tak určite nebude problém pochopiť do detailov ako pracuje.

Určíte ste si v minulej lekcii všimli, že v popise rutinky sa spomínajú dve počítadlá. Presne také isté počítadlá sú aj v dnešnej rutinke. Prvé, nazvané hlavné počítadlo slúži na odpočítavanie počtu bajtov - koľko nám ešte zostáva dekomprimovať alebo skomprimovať. Je to vlastne počítadlo dĺžky pôvodného bloku. Druhé počítadlo je nazvané minipočítadlo a slúži na odpočítavanie hodnoty v nižších siedmich bitoch špeciálneho bajtu (pri dekomprimácii) alebo na výpočet hodnoty týchto siedmich bitov (pri komprimácii).

kom	ld	hl,#4000	začiatok bloku
	ld	de,#8000	kam uložiť tento blok
	ld	ix,#1b00	dĺžka bloku
rec	ld	a,xh	kontrola hl. počítadla na nulu
	or	xl	ak je počítadlo nulové
	ret	z	tak hotovo a návrat
	ld	b,#80	inicializácia minipočítadla
	call	zisti	sú tu aspoň 3 bajty rovnaké?
	jr	nz,nek	ak nie tak sa nebude komprimovať
	inc	de	ale ak áno tak ich treba spočítať
	ld	(de),a	uloženie hodnoty samotného bajtu
	dec	de	DE bude ukazovať na „počet“ bajtov
kk2	inc	hl	ukazovateľ bloku na ďalší bajt
	dec	ix	a zmenšenie hlavného počítadla
	ex	af,af	úschova hodnoty bajtu
	ld	a,xh	nedošli sme medzitým na koniec
	or	xl	zdrojového bloku?
	jr	z,kk3	ak áno tak prestaneme počítat bajty
	ex	af,af	obnova hodnoty bajtu
	inc	b	zváženie minipočítadla, ak pretieklo
	jr	z,kk3	tak potom tiež prestaneme počítat
	cp	(hl)	porovnanie či ešte nasleduje taký
	jr	z,kk2	istý bajt, ak áno počítame ďalej
kk3	ld	a,b	bajty sme dopočítali, preto teraz
	or	#80	treba uložiť stav minipočítadla
	ld	(de),a	do skomprimovaného bloku
	inc	de	presun ukazovateľa

	inc	de	na voľnú pozíciu
	jr	rec	a znovu skok do hlavnej slučky
			Ak sa nenašli rovnaké bajty:
nek	ld	(pocet+1),de	úschova pozície minipočítadla
	inc	de	a ukazovateľ na voľnú pozíciu
kk4	call	zisti	idú za sebou tri rovnaké bajty?
	jr	z,kk5	ak áno treba skočiť
	ld	(de),a	uloženie jedného bajtu
	inc	de	posun ukazovateľov
	inc	hl	pre ukladanie rôznych bajtov
	dec	ix	test či sme už prešli celý
	ld	a,xh	blok
	or	xl	ak áno tak tiež musíme skočiť
	jr	z,kk5	ukladanie rôznych bajtov
	inc	b	zvážime minipočítadlo
	jr	nz,kk4	ak pretieklo, tiež musíme skočiť
kk5	ld	a,b	koniec ukladania rôznych bajtov -
	and	#7f	uloženie stavu počítadla rôznych
pocet	ld	(#5555),a	bajtov do skomprimovaného bloku
	jr	rec	a skok na začiatok hlavnej slučky
			Test či sa v bloku nachádzajú
zisti	ld	a,(hl)	za sebou tri rovnaké bajty
	inc	hl	- vezme prvý bajt
	cp	(hl)	porovná s druhým
	jr	nz,zzno	ak nezhoda tak hneď koniec
	inc	hl	ak zhoda tak sa ešte
	cp	(hl)	porovná s tretím
	dec	hl	Obnova začiatočného stavu
zzno	dec	hl	ukazovateľa do bloku
	ret		a návrat

Ako vidíme aj v tejto rutinke sa dĺžka pôvodného bloku ne-tradične vkladá do registra IX. Ak chcete mať dĺžku v inom registri, určite už viete čo máte robiť (ak nie pozrite sa do minulej lekcii).

Všimnime si v rutinke jednu zaujímavú vec: inštrukciu LD (pocet+1),DE. Na tejto samotnej inštrukcii ešte nie je nič zaujímavé. Ale teraz sa pozrime na návštie „pocet“ - a vidíme že je v programe a ukazuje na inštrukciu LD (#5555),A !!! Táto inštrukcia má operačný kód dlhý presne jeden bajt a za týmto operačným kódom nasleduje dosť nepochopiteľné číslo #5555. Keď si lepšie všimneme prvú inštrukciu LD (pocet+1),DE zistíme, že táto inštrukcia zapisuje register DE práve na tú adresu pamäti, kde sa nachádza toto nepochopiteľné číslo. Čiže vlastne pri písaní rutinky je úplne jedno akú hodnotu napíšete namiesto #5555, aj tak sa táto hodnota v priebehu práce programu modifikuje.

Práve toto zaraďuje našu rutinku do triedy tzv. „samomodifikujúcich sa programov“ - to znamená, že kód rutinky sa v priebehu práce mení. To ale tiež znamená, že táto rutinka by nemohla fungovať keby bola v romke alebo v ramke so zakázaným zápisom.

Verím, že vám tieto lekcii programovania v asembleri Z80 ukázali ako vyzerá programovanie v praxi a dali vám mnoho nápadov ako písať rôzne strojové programy pre procesor Z80 a že prípadne i niektoré rutinky ktoré sme si tu ukázali využijete v bohatšej programátorskej praxi, ktorá sa pred vami práve otvára...

- busy -

UDAJE

# X-MÓDY PRE VGA KARTU NA PC

V poslednej dobe sa zvykne často v odborných kruhoch vyskytovať slovo x-módy. Ako programátor na PC som sa postupom času aj ja dozvedel čo-to o týchto grafických módoch pre kartu VGA a pochopil som, že je veľmi potrebné tieto módy ovládať. Prečo?

Co to sú x-módy a aké majú výhody? X-módy sú grafické módy VGA karty, ktoré majú niekoľko spoločných rysov. Hlavným znakom x-módov je to, že sú použiteľné na KAŽDEJ VGA (aj 256kB) kompatibilnej karte. Ďalej, pri týchto módoch sa zobrazuje 256 farieb a je možné používať viac „video-RAMieck“. V tom je najväčší rozdiel oproti klasickému 13h BIOS módu (320x200 bodov 256 farieb jedna stránka). Základné x-módy sú:

320x200 štyri stránky  
320x240 tri stránky  
320x400 dve stránky (napr. hra RAVENLOFT)

Existujú aj ďalšie, ale vždy sa jedná v podstate len o iné rozlíšenie a iný počet video stránok. X-mód bol použitý napríklad aj v hre DOOM.

Keď som už poznal možnosti x-módov, bolo mi jasné, že bez nich by sa programovali kvalitné grafické demá veľmi ťažko, tak som začal zhŕňať popis programového ovládania týchto módov. Svoje poznatky som zhrnul do nasledujúceho celku.

Pri x-módoch je video pamäť v segmente 0a000h. Jeden bod je reprezentovaný jedným bytom, ktorý vyjadruje číslo farby. Lahko si spočítate, že štyri stránky po 64000 bodoch by sa Vám tam nezmestili. Video pamäť je preto zložená zo štyroch bajtových rovín, ktoré sú „na seba“ poukladané. Preto jeden OFFSET v rámci video segmentu ukazuje na STYRI body. Pred zápisom (čítaním) do pamäte teda musíme najprv karte povedať, ktorú bajtovú rovínu(-y) ideme meniť, alebo čítať jej obsah. Tento systém má aj svoje výhody, ale aj nevýhody. Pokiaľ pracujete len s jednotlivými bodmi, tak sa operácie predlžujú o nastavenie správnej bajtovej roviny. Ale ak potrebujete zaplniť štyri body naraz, stačí Vám meniť obsah pamäte len RAZ, čiže v takom prípade je rutina 4x rýchlejšia, ako v klasickom 13h BIOS móde. Čítať môžeme naraz samozrejme len jeden bod. Výpočet adresy jedného bodu teda prebieha takto:

Šírka obrazovky delená štyrmi (lebo jeden offset adresuje štyri body) - to sa vynásobí Y-ovou súradnicou. K tomu pripočítame X-ovú súradnicu tiež vydelenú štyrmi. A máme adresu bytu vo video pamäti (tzv. OFFSET). Teda na adrese (0a000h) (výsledok predchádzajúceho výpočtu) sa nachádza štvorica bodov, ktorá obsahuje aj ten hľadaný. Ďalej si vezmeme zvyšok po delení X-ovej súradnice. Ak ideme čítať bod, tak číslo bajtovej roviny musí byť v rozsahu 0 až 3, pričom 0 označuje bod úplne nľavo. (1 označuje bod druhý zľava, atď...) To znamená, že pri čítaní bodu netreba robiť so zvyškom žiadnu matematickú operáciu, stačí ho priamo vyslať na port karty ako číslo bajtovej roviny. Inakšia situácia nastane pri zápise bodu. Pri zápise bodu musíme karte povedať (myslené samozrejme obrazne, v skutočnosti jej len pošleme nejaké číslo na port), ktoré body pri zápise čísla do pamäte sa zmenia a ktoré si uchovajú svoju pôvodnú hodnotu. Tieto body označíme karte tak, že v binárnom čísle nastavíme na jednotky práve tie bity, ktoré označujú zmenené body. Napríklad chceme zmeniť prvý, tretí a štvrtý bod na adrese 0. Číslo pre kartu potom bude vyzerať takto:

00001101 b (binárne) (= 0d hexadecimálne = 13 decimálne)

Čiže bude nastavený prvý bit (prvý bod), tretí bit a štvrtý bit (tretí a štvrtý bod)

Toľko z teórie o výpočte adresy bodu. (prax nechajme na neskôr, teraz sa pozrime, ako to je s jednotlivými stránkami)

Pri x-módoch v skutočnosti žiadne stránky neexistujú !!! Ale VGA karta umožňuje označiť miesto v pamäti, odkiaľ sa má zobrazovať video pamäť. Toto miesto musí byť vždy v segmente 0a000 h. To znamená, že ak máme pri móde 320x200 dosti miesta pre štyri obrázky

(jeden má 320x200/4 bytov = 16000 a jeden segment pamäte má 65536 bytov), môžeme nakresliť obrázok do voľného miesta a označiť karte začiatok obrázku, čím sme si pôvodný obrázok nezmazali. A ak prepnete na ďalší obrázok až po jeho dokreslení, bude to vyzerať, že sa priamo „objavil“! Tento systém samozrejme umožňuje umiestniť novú obrazovku napríklad do polovice starej. Dá sa to využiť pri tzv. „scrollingu“, keď sa celý obraz plynule hýbe smerom dole a hore po ľubovoľnom počte bodov. Stačí len pod (nad) aktuálny obrázok vykresliť nové riadky a potom posunúť ukazovateľ začiatku obrazovky. V prípade pohybu do strán (vľavo a vpravo) sa vyskytne väčší problém. Keďže jeden offset obsahuje štyri body, posunutie ukazovateľa o jeden byte by posunulo obrázok o štyri body! Preto má VGA karta ešte jeden pomocný register pre jemné doladenie ukazovateľa. Ale to už je ďalšia kapitola ovládania VGA karty, ktorú zatiaľ necháme bokom. Hodnota ukazovateľa sa teda rovná adrese prvého bodu, ktorý sa zobrazí na obrazovke.

Už vieme teda vypočítavať adresu bodu a ukazovateľ obrazovky. Teraz ostáva len jediný problém, ako tieto čísla využiť v programe. Preto teraz uvedieme výpis rutín, ktoré tieto adresy a čísla využívajú ...

SetPage PROC NEAR  
;bx - ukazovateľ na obrázok vo video RAM pamäti.

```
mov ch,bl
mov cl,0d0h
mov bl,0ch
mov dx,03d4h
mov ax,cx
out dx,ax
mov ax,bx
out dx,ax
ret
```

SetPage ENDP

SetBitPlaneForRead PROC NEAR  
; ah - number of bitplane [0 - 3] Číslo bajtovej roviny (bod) pre čítanie

```
mov dx,03ceh
mov al,04h
out dx,al
inc dx
mov al,ah
out dx,al
ret
```

SetBitPlaneForRead ENDP

SetBitPlaneForWrite PROC NEAR  
; ah - číslo bajtovej roviny [jednotlivé bity znamenajú ; jednotlivé roviny] resp. číslo označujúce, ktoré body sa pri

```
; zápise do pamäte zmenia.
mov dx,03c4h
mov al,02h
out dx,al
inc dx
mov al,ah
out dx,al
ret
SetBitPlaneForWrite ENDP
```

A ešte rutínu na inicializáciu x-módu:

```
InicXMod PROC NEAR
pusha
; Vlastníci procesora 8086 a 8088 musia zmeniť niektoré ; inštrukcie za ich ekvivalenty ...
; pusha uloží všetky základné registre na zásobník.
; Možno ju nahradiť jednotlivými PUSH všetkých registrov, ktoré ; sa v podprograme menia ...
; mimochodom, vo svete coderov sa začína javiť procesor 80486DX2 ; na 66MHz ako pomalý ... rozmysľali ste už nad tým, že máte doma ; exponát vhodný akurát do múzea ?
```

```
mov ax,0013h
int 10h ; Klasika 13h BIOS mód 320x200 1 stránka
mov dx,03ceh ; port - 03ceh „Graphics address register“
mov al,5
out dx,al ; Register grafického módu ...
inc dx ; port - 03cfh „Other Graphics Registers“
in al,dx ; načítanie pôvodnej hodnoty registru
and al,11101111b ; vynulovanie 5-teho bitu
out dx,al ; nastaví register na novú hodnotu
dec dx ; port - 03ceh
mov al,6 ; „miscellaneous register“
out dx,al
inc dx
in al,dx ; načítanie registra
and al,11111011b ; vynulovanie 2-ého bitu
out dx,al ; nastavenie ...
mov dx,03c4h ; port - 03c4h „Sequencer Address Register“
mov al,4 ; 4 - register „Memory mode“
out dx,al
inc dx
in al,dx ; načítanie registra
and al,11101111b ; Vynulovanie 4-ého bitu
or al,4 ; nastavenie 3-tieho bitu
out dx,al ; nastavenie registra
mov ax,0A000h ; do ES sa uloží segment VRAM
mov es,ax
xor di,di
mov ax,di
mov cx,08000h
rep stosw ; Vymazanie prvej stránky
mov dx,3d4h
mov al,14h
out dx,al
inc dx
in al,dx
and al,10111111b
out dx,al
dec dx
mov al,17h
out dx,al
inc dx
in al,dx
or al,01000000b
out dx,al
popa
RET
```

; V komentároch sú použité štandardné anglické názvy registrov  
; VGA-karty. Skratka VRAM znamená Video RAM, t.j. pamäť, kde je  
; uložený obrázok. K použitiu týchto rutín je nutné mať priemerné  
; znalosti Assembleru na počítači PC. Ak teda máte nejaké  
; problémy, skúste požiadať o radu niekoho skúsenejšieho.  
; prípadne sa obráťte priamo na mňa. Tému som v podstate len ; „naškrtol“, pretože téma x-módy je príliš rozsiahla na jeden ; článok. Možno sa dočkáte detailov v ďalších článkoch o PC.  
; Poskytujem Online help cez e-mail na adrese HELCO@DURO.UPI.SK  
InicXMod ENDP

## Vysvetlivky:

V článku sa objavil nový pojem „Bajtová rovina“. Kto pozná EGA „bitové roviny“ už asi vie, o čo pôjde. V bitových rovinách je jeden bod reprezentovaný jedným bitom. Tu je jeden bod reprezentovaný jedným bajtom, preto som použil názov bajtová rovina (to bol nápad Busyho). Jedna obrazovka je tvorená zo štyroch bajtových rovín. Prvý bod z ľava na obrazovke je v prvej rovine, druhý v druhej, atď. a piaty bod je opäť v prvej. (tzv.0)



# PACIFIC

# STRIKE

## ORIGIN



Úvodné intro je už tradične veľmi kvalitné.



Japonský kamikadze si to namieril rovno na americkú loď. Ako dopadol, vidíte sami.

Jednou z najvýznamnejších leteckých bitiek počas druhej svetovej vojny boli stretnutia v Pacifiku v roku 1942 medzi Japonskom a USA. Patrí medzi ne aj slávny japonský nálet na základňu v PEARL HARBOUR, kde zahynulo veľmi veľa američanov a kde bolo zničených veľa lodí a lietadiel. Neskôr sa ukázalo, že Japonské víťazstvo v tejto bitke bolo víťazstvom Pyrrhovým. Japonci vojnu prehrali a navyše na ich územie padli dve atómové bomby... To je však už iná kapitola.

PACIFIC STRIKE je ďalší letecký si-

mulátor, ktorý sa zameriava na obdobie druhej svetovej vojny. Pozoruhodné je najmä to, že v poslednom čase od dvoch rôznych firiem prišli na trh dve podobné hry. Prvou je 1942: PACIFIC AIR WAR od MICROPROSE a druhou PACIFIC STRIKE od ORIGIN. Obe hry sú veľmi vydarené a ťažko by sa dalo jednoznačne povedať, ktorá z nich je lepšia. Ak chceme poznať vznik a vývoj PACIFIC STRIKE, musíme sa vrátiť o dva roky dozadu. Vtedy sa v ORIGIN pracovalo na veľkom projekte s názvom STRIKE COMMANDER. ORIGIN túto hru uviedli na trh po viac ako roku intenzívneho programovania a testov. Bola to graficky najprepracovanejšia stíhačka, aká kedy bola na trhu hier pre PC, ale nieslo to so sebou jednu veľkú nevýhodu - obrovské nároky na hardware PC. ORIGIN patria medzi firmy, ktoré sa snažia robiť hry vždy na tie najlepšie počítače, aké na trhu momentálne sú. Keď prišiel WING COMMANDER 2, väčšina z nás mala iba 286-čky, ale táto hra chodila uspokojivo len na 386-čkách. STRIKE COMMANDER na plnú detailnosť potre-

boval 486-tku s local-busovou grafickou kartou v čase, keď takéto základné dosky iba prichádzali na trh a mali ich iba tí, ktorí si práve kúpili nový počítač. Okrem toho na vtedajšie hry bohaté stačila 386-čka s frekvenciou 40MHz. Kto teda chce hrať kvalitné hry od ORIGIN, je neustále tlačenej na upgrade svojho počítača. Ak si k tomu pripočítame, že distribučná firma ELECTRONIC ARTS zdrazela hry od ORIGIN na cca 50 libier, ťažko si spočítame, že do hier a do počítača treba vráťat riadny balík peňazí...

PACIFIC STRIKE nie je stíhačka blízkej budúcnosti, ako STRIKE COMMANDER, ale ovládanie a rutiny má tie isté. Rozdiel je akurát v tvare kokpitov, v scenároch a v typoch písma. Z tohto dôvodu vývoj PACIFIC STRIKE netrval tak dlho, ako vývoj jeho predchodcu, STRIKE COMMANDERa. Keď sa s odstupom času pozerám na spôsob zobrazovania grafiky, ktorý sme videli už v STRIKE COMMANDER, zisťujem, že ORIGIN predbehli svoju dobu. Zatiaľ iba ich letecké simulátory majú natoľko reálnu grafiku, že kopce vyzerajú naozaj ako kopce a mestá ako mestá - teda aspoň z diaľky. Keď priletíme nižšie nad mesto, grafika sa stáva zrnitejšou. V iných hrách však stále vládne vektorová grafika bez textúry. Lietadlá už vyzerajú z externých pohľadov celkom dobre, ale grafika okolia je dosť biedna. ORIGIN tiež používajú na objekty vektorovú grafiku, ale dokážu ju pokrývať textúrou, ktorá im dodá lepší vzhľad - pochopiteľne za cenu vyššieho nároku na procesor a grafickú kartu.

PACIFIC STRIKE je z grafického hľadiska veľmi pekný simulátor a môžem povedať, že nie je ťažký ani na ovládanie. STRIKE COMMANDERa som síce príliš nebral, ale aj tak som nadobudol dojem, že PACIFIC STRIKE je pre hráča ťažšie zvládnuteľný a že tu nie sú prebytočné ovládacie prvky. Posun k lepšiemu je zrej-



Vyber tréningových miest.



mý, lebo PACIFIC STRIKE navyše nemá ani také problémy s kompatibilitou, ako jeho predchodca.

Keď si po prvýkrát spustíte hru, odporúčam zvoliť v menu položku INSTANT ACTION. Vzápätí budeme vyzvaní na výber jednej z troch možností, podľa toho, či chceme útočiť na pozemné ciele, hladinové ciele, alebo vzdušné ciele. Potom modifikujeme misiu podľa potreby a podľa našich momentálnych schopností. Lahko zistíme, že rovnako ako v 1942:PACIFIC AIR WAR aj tu môžeme nastavovať, koľko lietadiel má letieť (aby nám nebolo smutno). Nasleduje výber typu misie, napríklad eskortujeme lodi či lietadiel, útok na pozemné ciele s ľahkými zbraňami,



Vonkajší pohľad na americké lietadlo.



Útok na japonskú loď.



Pohľad z lietadla pred útokom na pozemný cieľ.

útok na pozemné ciele s ťažkými zbraňami, útok na lode s torpédami, atď... V misii sa naučíme ovládať lietadlo a súčasne musíme získať pre každý typ misie určitý fortiel, aby sme hru zvládli aj 'naostro'.

K výberu typu misie neodmysliteľne patrí aj výber strany, za ktorú chceme bojovať (USA alebo Japonsko) a výber typu lietadla. Ak zvolíme USA, môžeme si vybrať niektoré z týchto typov: Wildcat, Hellcat, Corsair, Devastator, Dauntless, Avenger, Helldiver a Bearcat. Ak hráme naostro, treba mať hodnosť 'lieutenant', aby sme si mohli vyberať ľubovoľne.

Ak letí viace našich lietadiel vo formácii, môžeme použiť rádio na dorozumievanie. Spájať sa môžeme s jednoduchými lietadlami, so základňou, alebo s celou leteckou jednotkou naraz. Môžeme sa opýtať, aký je ich momentálny status, dať rozkaz na zmenu formácie, rozkaz na návrat na základňu, atď. Myslím, že iné hry dorozumievanie medzi lietadlami na takej dobrej úrovni, ako má PACIFIC STRIKE, zatiaľ nemali. Keď si však spomínate, ORIGIN sú na toto experti. Veď vzájomná komunikácia bola jednou z vlastností, kvôli ktorým bol WING COMMANDER taký úspešný. Na rozdiel od tejto hry v PACIFIC STRIKE nekomunikujeme s nepriateľom a nevidíme nijaké tváre.

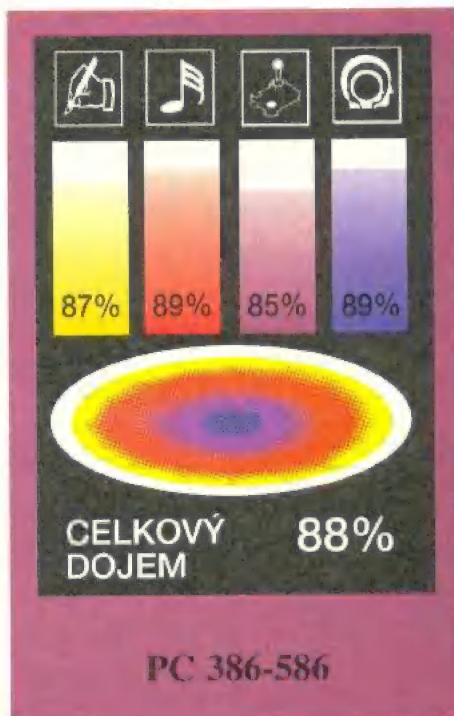
Opäť nám ORIGIN predviedli hru, ktorá má veľmi dobré úvodné intro s vynikajúco nasamplovanými hlasmi - v podobnej kvalite je nasamplovaná aj ich ďalšia toh-

otočná hra ULTIMA 8:PAGAN. Obrovské animácie mimiky tváre sa nápadne podobajú na STRIKE COMMANDER a PRIVATEER, veď ich aj kreslil ten istý človek. Podobnosť STRIKE COMMANDERa a PACIFIC STRIKE však podľa môjho názoru nie je na záväzu. Dobré nevé veci nemôžu asi vzniknúť každý deň. Napriek veľmi nákladnej reklame PACIFIC STRIKE vôbec nie je natoľko očakávaná hra, ako bol kedysi STRIKE COMMANDER, aj keď je podstatne lepšia vďaka skúsenostiam, ktoré ORIGIN získali od hráčov, ktorí si STRIKE COMMANDER kúpili. PACIFIC STRIKE je lepšia a hrateľnejšia simulácia, ako jeho predchodca. Simulátorov je však na trhu dosť a navyše mu vynikajúco konkuruje MICROPROSE so svojím 1942:PACIFIC AIR WAR. Možno je aj trochu na škodu, že obe hry s podobným námetom prišli na trh takmer súčasne, pretože väčšina zákazníkov sa s najväčšou pravdepodobnosťou rozhodne len pre jednu z nich. Každá firma však podniká na vlastnú päsť a s nikým svojou tvorbu nekoordinuje.

A aký počítač si treba kúpiť, aby sa PACIFIC STRIKE dal solidne hrať? Hra sa rozbehne aj na 386-tke so 4MB RAM. Na tomto počítači však musíme drasticky znížiť grafické detaily, takže pridáme takmer o všetky grafické prednosti tejto hry. Rozhodne by som takúto konfiguráciu neodporúčal. Treba mať aspoň 486/33MHz, najlepšie s local-busovou grafickou kartou. V krajuom prípade vystačíme aj bez nej. Odporúčaná veľkosť

pamäte je 8MB, pretože hra vyžaduje asi 4,5MB EMS, aby sme mohli počuť všetky zvukové efekty. Pri 4MB sa hrať síce môžeme, ale všetky efekty jednoducho nebudú môcť byť spustené. Hra je nainštalovateľná na harddisku v pakovanej forme, takže pri naháňaní súborov sú veľké časové straty. Pri 8MB RAM sa odporúča vyhraďiť 2MB pre softwarový cache.

- yves -



**Objednávky pre ČR:**  
**OTES COMPUTER SYSTEMS**  
**P.O.BOX 48**  
**BRNO 2**  
**656 48**

# PONUKA ANGLICKY

## IBM PC 286 - 586

A-TRAIN	1489.00
A-TRAIN CONSTRUCTION SET	559.00
ANOTHER WORLD	1119.00
AV 8B HARRIER ASSAULT	1329.00
BANE OF THE COSMIC FORGE	1399.00
BLADE OF DESTINY	1489.00
BURNING RUBBER	1119.00
CHAMPIONS OF KRYNN	1099.00
CHAMPIONSHIP MANAGER '93	999.00
CHAMPIONSHIP MANAGER FOR WINDOWS	1099.00
COOL WORLD	1119.00
CRUISE FOR A CORPSE	1149.00
CRUSADERS OF THE DARK SAVANT	1699.00
DAY OF THE TENTACLE	1499.00
DEATH KNIGHTS OF KRYNN	1149.00
DELUXE TRIVIAL PURSUIT	999.00
DUNGEON HACK	1489.00
EPIC	1299.00
ESPAÑA THE GAMES '92	1299.00
EUROPEAN CHAMPIONS	1119.00
EYE OF THE BEHOLDER	1149.00
EYE OF THE BEHOLDER 2	1299.00
EYE OF THE BEHOLDER 3	1489.00
F29 RETALIATOR	1299.00
FLASHBACK	1399.00
FLIGHT SIM TOOLKIT	1659.00
FORMULA 1	999.00
HEAD TO HEAD	1329.00
INDIANA JONES 4 (adventure)	1399.00
INDIANA JONES 4 (akčná)	1149.00
INTERNATIONAL OPEN GOLF CHAMPIONSHIP	1119.00
INTERNATIONAL RUGBY CHALLENGE	929.00
JURASSIC PARK	1299.00
LEGENDS OF VALOUR	1489.00
LETHAL WEAPON	1119.00
LINKS - THE CHALLENGE OF GOLF	1559.00
LINKS 386 PRO	1699.00
MIGHT AND MAGIC 3	1499.00
MIGHT AND MAGIC 4	1799.00
MIGHT AND MAGIC 5	1699.00
ONE STEP BEYOND	799.00
PC GAMES COLLECTION (5 hier)	1329.00
PITFIGHTER	999.00
PRINCE OF PERSIA	829.00
ROBOCOP 3	1119.00
RYDER CUP	1119.00
SAM & MAX	1499.00
SCRABBLE	1149.00
SHADOWLANDS	999.00
SIM ANT	1299.00
SIM EARTH	1529.00
SIMPSONS	1119.00
SPELLJAMMER - PIRATES OF REALMSpace	1299.00
SPORTING GOLD (3 hry)	1199.00
STREETFIGHTER 2	1099.00
STRONGHOLD	1299.00
SUPER LEAGUE MANAGER	1119.00
SUPER SPACE INVADERS	999.00
SUPER VGA HARRIER	1399.00
T. F. X.	1679.00
TERMINATOR 2	1119.00
TERMINATOR 2029	1399.00
THE DARK QUEEN OF KRYNN	1199.00
THE DREAM TEAM (3 hry)	1119.00
THE GODFATHER	1149.00
THE SECRET OF MONKEY ISLAND	1099.00
THE SECRET OF MONKEY ISLAND 2	1299.00
THE SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE	1499.00
WAYNE GRETZKY'S HOCKEY 3	1149.00
WWF EUROPEAN RAMPAGE	1119.00
WWF WRESTLEMANIA	1119.00
X-WING - STAR WARS	1699.00
SLAVNE TVÁRE (Ultrasoft)	299.00
ZX SPECTRUM EMULÁTOR (Ultrasoft)	799.00

## PC - CD ROM

CHAMPIONSHIP MANAGER FOR WINDOWS	1099.00
FORMULA 1	1099.00
JURASSIC PARK	1299.00
LOOM	1679.00
T. F. X.	1789.00
THE SECRET OF MONKEY ISLAND	1679.00
THE SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE	1789.00
TONY LA RUSSA 2 BASEBALL	1679.00

## C64 - DISK

2 HOT 2 HANDLE (4 hry)	749.00
BATTLE COMMAND	599.00
CHAMPIONS OF KRYNN	949.00
COOL WORLD	599.00
DEATH KNIGHTS OF KRYNN	949.00
HOLLYWOOD COLLECTION (4 hry)	799.00
HOOK	599.00
INDIANA JONES 4 (akčná)	629.00
LETHAL WEAPON	599.00
NINJA COLLECTION (3 hry)	599.00
PITFIGHTER	499.00
RAMPART	499.00
SIMPSONS	599.00
SLEEPWALKER	599.00
SPORTING GOLD (3 hry)	679.00
SPORTS COLLECTION (3 hry)	599.00
STREETFIGHTER 2	669.00
SUPER SPACE INVADERS	499.00
SUPERFIGHTER (3 hry)	749.00
TERMINATOR 2	599.00
THE DREAM TEAM (3 hry)	749.00
WWF EUROPEAN RAMPAGE	599.00
WWF WRESTLEMANIA	599.00

## C64 - KAZETA

ADDAMS FAMILY	399.00
COOL WORLD	399.00
HOLLYWOOD COLLECTION (4 hry)	699.00
HOOK	399.00
INDIANA JONES 4 (akčná)	439.00
LETHAL WEAPON	399.00
PITFIGHTER	399.00
RAINBOW COLLECTION (3 hry)	399.00
RAMPART	369.00
SIMPSONS	399.00
SLEEPWALKER	399.00
SPORTING GOLD (3 hry)	569.00
SPORTS COLLECTION (3 hry)	399.00
STREETFIGHTER 2	479.00
SUPER SPACE INVADERS	399.00
SUPERFIGHTER (3 hry)	559.00
TERMINATOR 2	399.00
WWF EUROPEAN RAMPAGE	399.00
WWF WRESTLEMANIA	489.00

Manuály dodávame výhradne v anglickom jazyku

# YCH PROGRAMOV

Objednávky pre SR:  
ULTRASOFT  
P.O.BOX 74  
BRATISLAVA 15  
810 05

## CD32

DELUXE TRIVIAL PURSUIT	1099.00
DENNIS	969.00
RYDER CUP	1099.00

## A 1200

BURNING RUBBER	969.00
DENNIS	1049.00
JURASSIC PARK	1069.00
MR. NUTZ	1049.00
RYDER CUP	969.00
SLEEPWALKER	969.00
T. F. X.	1299.00

## ATARI ST/STE

2 HOT 2 HANDLE (4 hry)	1119.00
3D CONSTRUCTION KIT 2.0	1659.00
ADDAMS FAMILY	969.00
AV 8B HARRIER ASSAULT	1329.00
CALIFORNIA GAMES 2	969.00
CHAMPIONSHIP MANAGER '93	859.00
COOL WORLD	969.00
CRUISE FOR A CORPSE	999.00
EPIC	1119.00
ESPAÑA THE GAMES '92	1119.00
EUROPEAN CHAMPIONS	969.00
EUROPEAN FOOTBALL CHAMPIONSHIP	859.00
FORMULA	859.00
HOLLYWOOD COLLECTION (4 hry)	1199.00
HOOK	969.00
INDIANA JONES 4 (akčná)	969.00
INTERNATIONAL RUGBY CHALLENGE	859.00
LEGENDS OF VALOUR	1489.00
LETHAL WEAPON	969.00
NINJA COLLECTION (3 hry)	799.00
ONE STEP BEYOND	799.00
PARASOL STARS	1119.00
PITFIGHTER	829.00
POWER UP (5 hier)	1159.00
PRINCE OF PERSIA	829.00
RAINBOW COLLECTION (3 hry)	749.00
RAMPART	859.00
ROBOCOP 3	969.00
SHADOWLANDS	999.00
SIMPSONS	969.00
SLEEPWALKER	969.00
SPORTS COLLECTION (3 hry)	799.00
STREETFIGHTER 2	999.00
SUPER LEAGUE MANAGER	969.00
SUPER SPACE INVADERS	829.00
SUPERFIGHTER (3 hry)	969.00
THE DREAM TEAM (3 hry)	929.00
THE GODFATHER	1149.00
THE SECRET OF MONKEY ISLAND	969.00
WWF EUROPEAN RAMPAGE	969.00
WWF WRESTLEMANIA	969.00

## AMIGA

2 HOT 2 HANDLE (4 hry)	1119.00
3D CONSTRUCTION KIT 2.0	1659.00
A-TRAIN	969.00
A-TRAIN CONSTRUCTION SET	559.00
ADDAMS FAMILY	969.00
ANOTHER WORLD	969.00
AV 8B HARRIER ASSAULT	1329.00
BANE OF THE COSMIC FORGE	1399.00
BLADE OF DESTINY	1489.00
BURNING RUBBER	969.00
CALIFORNIA GAMES 2	969.00
CHAMPIONSHIP MANAGER '93	859.00
COOL WORLD	969.00
CRUISE FOR A CORPSE	999.00
DEATH KNIGHTS OF KRYNN	1149.00
EPIC	1119.00
ESPAÑA THE GAMES '92	1119.00
EUROPEAN CHAMPIONS	969.00
EUROPEAN FOOTBALL CHAMPIONSHIP	859.00
EYE OF THE BEHOLDER	1149.00
EYE OF THE BEHOLDER 2	1299.00
F29 RETALIATOR	969.00
FLASHBACK	1149.00
FORMULA 1	859.00
HEAD TO HEAD	1159.00
HOOK	969.00
INDIANA JONES 4 (adventure)	1399.00
INDIANA JONES 4 (akčná)	969.00
INTERNATIONAL RUGBY CHALLENGE	859.00
JURASSIC PARK	969.00
LEGENDS OF VALOUR	1489.00
LETHAL WEAPON	969.00
LINKS - THE CHALLENGE OF GOLF	1299.00
MIGHT AND MAGIC 3	1299.00
NINJA COLLECTION (3 hry)	799.00
ONE STEP BEYOND	799.00
PARASOL STARS	969.00
PITFIGHTER	829.00
POWER UP (5 hier)	1159.00
PRINCE OF PERSIA	829.00
RAINBOW COLLECTION (3 hry)	749.00
RAMPART	859.00
ROBOCOP 3	969.00
RYDER CUP	969.00
SCRABBLE	999.00
SHADOWLAND	999.00
SIM ANT	1299.00
SIM EARTH	1299.00
SIMPSONS	969.00
SLEEPWALKER	969.00
SPORTS COLLECTION (3 hry)	799.00
STREETFIGHTER 2	999.00
SUPER LEAGUE MANAGER	969.00
SUPER SPACE INVADERS	829.00
SUPERFIGHTER (3 hry)	969.00
THE DARK QUEEN OF KRYNN	1199.00
THE DREAM TEAM (3 hry)	969.00
THE GODFATHER	1149.00
THE SECRET OF MONKEY ISLAND	969.00
THE SECRET OF MONKEY ISLAND 2	1299.00
WWF EUROPEAN RAMPAGE	969.00
WWF WRESTLEMANIA	969.00

# MIA NUTZ

ULTRASOFT®



**AMIGA  
A1200**

# ZX SPECTRUM • DIDAKTIK

## CENOVĚ VÝHODNÉ HRY

### ● F.I.R.E.

Vesmírna SCI-FI akčná hra z dielne známeho pražského programátora Františka Fuku. Kozmický koráb na ťažkej a nebezpečnej púti.

Cena 89,- Sk

### ● BUKAPAO

Komunikačná hra doplnená farebnou grafikou. Stávate sa členom odnože mafie COSA NOSTRY, s cieľom zneškodniť prezidenta ostrova.

Cena 69,- Sk

### ● CHROBÁK TRUHLÍK

Komunikačná hra doplnená farebnou grafikou. Chrobák Truhlik sa snaží uniknúť zo zbierky muzejných exponátov šialeného profesora.

Cena 69,- Sk

### ● LOGIC

Známa spoločenská hra LOGIC (MASTER MIND). Treba uhádnuť kombináciu farebných kolíkov. Hra dvoch hráčov alebo hráč proti počítaču.

Cena 69,- Sk

### ● RYCHLÉ ŠÍPY 1

Prvá časť príbehu nazvaná ZÁHADA HLAVOLAMU. Pátranie po stratenom tajupinom hlavolame 'JEZEK V KLECI' a ďalšie dobrodružstvá.

Cena 69,- Sk

### ● RYCHLÉ ŠÍPY 2

Druhá časť hry nazvaná STÍNADLA SE BOUŘÍ. Návrat do tajupnej štvrte nazvanej Stínadla, získanie záhadného hlavolamu Ježek v kleci.

Cena 69,- Sk

### ● STAR DRAGON

Klasická plošná hra s námetom SCI-FI. Kozmická loď bojuje s civilizáciou robotov, ktorá predstavuje nebezpečenstvo pre Zem.

Cena 89,- Sk

### ● ATOMIX

Akčná kombinačná hra na logické myslenie. Skladanie molekúl rôznych zlúčenín z atómov. Hra zároveň zoznamuje so základmi chémie.

Cena 69,- Sk

### ● DOUBLE DASH

Hra čerpá z námetu známej hry BOULDER DASH. Dvaja krtkovia v podzemí zbierajú diamanty. Obsahuje možnosť súčasnej hry dvoch hráčov.

Cena 89,- Sk

### ● JET-STORY

Klasická plošná hra s námetom SCI-FI. Kozmický koráb na ťažkej a dôležitej misii v rozsiahlom podzemí nepriateľskej planéty.

Cena 89,- Sk

### ● HEXAGONIA

Akčná kombinačná hra na logické myslenie. Volné pokračovanie preslávenej hry ATOMIX, pridalo množstvo úplne nových vylepšení.

Cena 69,- Sk

### ● SKLADAČKA

Komunikačná hra s netradičným ovládaním na námet rovnomernej detektívky ED MC BAINA. Napínavý príbeh a zábava pre mladých i starších.

Cena 69,- Sk

### ● NOTORIK

Akčná hra s peknou plošnou grafikou. Pomôžte nájsť punkerovi Fredovi sudy v vinom, ktoré pred nim schovala jeho nepravá žena.

Cena 89,- Sk

### ● CRUX 92

Logicko-akčná plošná hra s námetom z oblasti SCI-FI. Kozmonaut musí potlačiť veľkú vzburu robotov na kozmickej základni.

Cena 89,- Sk

### ● MEGAMIX 1 - AXONS, GALACTIC GUNNERS

Prvý komplet dvoch hier s rovnakým námetom. Dve klasické SCI-FI vesmírne strelačky na jednej kazete za cenu jedného programu!

Cena 119,- Sk

### ● PICK OUT 2

Netradične spracované počítačové PEXESO s tromi sadami kariet. Hru môžu hrať dvaja hráči proti sebe, alebo jeden hráč proti počítaču.

(Obsahuje prémiovú hru CRUX 92 - ZDARMA!) Cena 119,- Sk

### ● ŠACH - MAT

Prvý šachový program na Didaktik z domácej produkcie. Pri meraní síl s počítačom si môžete navoliť až 10 stupňov obtiažnosti hry.

(Obsahuje prémiovú hru LOGIC - ZDARMA!) Cena 119,- Sk

Programy z ponuky dodávame výhradne na originálnych kazetách, alebo disketách na dobierku a k cene účtujeme poštovné.

☐ program nie je k dispozícii na kazete

Objednávky pre Slovensko:

ULTRASOFT, P.O.BOX 74, 810 05 BRATISLAVA 15

Objednávky pre Čechy:

OTES COMPUTERS SYSTEMS, P.O.BOX 48, 656 48 BRNO 2

## NAJŽIADANEJŠIE HRY

### ● TETRIS 2

Podstatne vylepšená verzia svetoznámeho hitu. Obsahuje možnosť súčasnej hry dvoch hráčov a množstvo nových prvkov, vylepšujúcich hru.

Cena 119,- Sk

### ● CESTA BOJOVNÍKA

Akčná bojová hra, prvá tohto druhu u nás. Boj s nebezpečnými prišerami štýlom KÁRATE a orientácia v značne rozsiahlom bludisku.

Cena 119,- Sk

### ● JAMES BOND - OCTOPUSSY

Plošná hra s prvkami hier adventure. Neohrozený agent 007 sa snaží odhaliť gang nebezpečných pašerákov vzácných starozitností.

Cena 119,- Sk

### ● PRVÁ AKCIA

Akčná plošná hra so zaujímavým námetom. Mladý policajt stojí pred zložitou úlohou: zneškodniť 10 teroristov, vylupujúcich banku.

Cena 119,- Sk

### ● PHANTOM F4

Akčná plošná hra s peknou grafikou. Špeciálne vycvičený člen protiteroristického komanda bojuje proti presile nepriateľov.

Cena 149,- Sk

### ● PHANTOM F4 II.

Úspešné pokračovanie predošlej hry. Po oslobodení rukojemníčky sa musí náš hrdina prebojovať z nepriateľmi obsadeného ostrova.

Cena 149,- Sk

### ● SHERWOOD

Strategicko-akčná hra čerpajúca z legendy o zbojníkovi menom ROBIN HOOD. Hra predstavuje vrchol programátorského umenia na Didaktiku.

Cena 199,- Sk

### ● PEDRO NA OSTROVE PIRÁTOV

Prvá časť z trojdielnej série veselých príhod svetobežníka mexičana PEDRA. Skvelou grafikou a prevedením pripomína sériu hier DIZZY.

Cena 179,- Sk



### ● KLIATBA NOCI

Akčná hra s prvkami romantiky a hororu. Že o zábavu budete mať postarané, zaručuje názov firmy, ktorá ju vytvorila: MICROTECH SYSTEMS.

Cena 199,- Sk



### ● KOMANDO 2

Akčná bojová hra s 3D priestorovou grafikou. Úlohou vojaka je prebojovať sa cez 8 rádioaktívne zamorených území k pripravenej helikoptere.

Cena 199,- Sk



### ● PEDRO V STRAŠIDELNOM ZÁMKU

Pokračovanie príhod mexičana PEDRA. Tentoraz sa musí PEDRO pomocou svojho dôvtipu dostať zo strašidelného zámku. Výborná grafika aj spracovanie hry.

Cena 179,- Sk



### ● PEDRO V KRAJINE PYRAMÍD

V poslednom príbehu úspešnej trilógie sa PEDRO zatúla až do ďalekého Egypta. Jeho úlohou je objasniť tajomstvo starej pyramídy a oslobodiť priateľku.

Cena 179,- Sk



### ● TOWDIE

Grafická adventure plná pekných grafických efektov a farebnej animácie. Malý tvor TOWDIE sa snaží viac i menej úspešne pomáhať obyvateľom hradu.

Cena 199,- Sk



### ● QUADRAX

Táto graficko-logická hra je originálnou variáciou na spôsob svetoznámej hry LEMMINGS. Dvaja priatelia sa musia spoločným úsilím dostať z obrovskeho zámku.

Cena 149,- Sk



## ZÁVÄZNE SI OBJEDNÁVAM TIETO PROGRAMY PRE DIDAKTIK (SPECTRUM):

<input type="checkbox"/> ks MANTRIK ANGLICKY	á 119 Sk	<input type="checkbox"/> ks DOUBLE DASH	á 89 Sk
<input type="checkbox"/> ks MANTRIK NEMECKY	á 119 Sk	<input type="checkbox"/> ks JET-STORY	á 89 Sk
<input type="checkbox"/> ks MANTRIK EDITOR-PROFESOR	á 119 Sk	<input type="checkbox"/> ks HEXAGONIA	á 89 Sk
<input type="checkbox"/> ks ZX-7	á 149 Sk	<input type="checkbox"/> ks CESTA BOJOVNÍKA	á 119 Sk
<input type="checkbox"/> ks DATALOG 2 TURBO	á 199 Sk	<input type="checkbox"/> ks SKLADACKA	á 89 Sk
<input type="checkbox"/> ks M.R.S.	á 199 Sk	<input type="checkbox"/> ks NOTORIK	á 119 Sk
<input type="checkbox"/> ks TEXT MACHINE	á 289 Sk	<input type="checkbox"/> ks JAMES BOND OCTOPUSSY	á 119 Sk
<input type="checkbox"/> ks SCREEN MACHINE	á 289 Sk	<input type="checkbox"/> ks CRUX 92	á 119 Sk
<input type="checkbox"/> ks DTP MACHINE UTILITY	á 259 Sk	<input type="checkbox"/> ks PRVÁ AKCIA	á 149 Sk
<input type="checkbox"/> ks DTP MACHINE PROFESIONAL PACK	á 739 Sk	<input type="checkbox"/> ks PHANTOM F4	á 149 Sk
<input type="checkbox"/> ks BABY MANTRIK ANGLICKY	á 119 Sk	<input type="checkbox"/> ks PHANTOM F4 II.	á 149 Sk
<input type="checkbox"/> ks SOUNDTRACKER	á 279 Sk	<input type="checkbox"/> ks MEGAMIX 1 AXONS, G. GUNNERS	á 119 Sk
<input type="checkbox"/> ks TUITION	á 249 Sk	<input type="checkbox"/> ks SHERWOOD	á 199 Sk
<input type="checkbox"/> ks F.I.R.E.	á 89 Sk	<input type="checkbox"/> ks PEDRO NA OSTROVE PIRATOV	á 179 Sk
<input type="checkbox"/> ks BUKAPAO	á 89 Sk	<input type="checkbox"/> ks PICK OUT 2	á 149 Sk
<input type="checkbox"/> ks CHROBÁK TRUHLÍK	á 89 Sk	<input type="checkbox"/> ks ŠACH - MAT	á 149 Sk
<input type="checkbox"/> ks TETRIS 2	á 119 Sk	<input type="checkbox"/> ks KLIATBA NOCI	á 199 Sk
<input type="checkbox"/> ks LOGIC	á 89 Sk	<input type="checkbox"/> ks KOMANDO 2	á 199 Sk
<input type="checkbox"/> ks RYCHLE ŠÍPY 1	á 89 Sk	<input type="checkbox"/> ks PEDRO V STRAŠIDELNOM ZÁMKU	á 179 Sk
<input type="checkbox"/> ks RYCHLE ŠÍPY 2	á 89 Sk	<input type="checkbox"/> ks PEDRO V KRAJINE PYRAMÍD	á 179 Sk
<input type="checkbox"/> ks STAR DRAGON	á 89 Sk	<input type="checkbox"/> ks TOWDIE	á 199 Sk
<input type="checkbox"/> ks ATOMIX	á 89 Sk	<input type="checkbox"/> ks QUADRA	á 149 Sk

Programy mi pošlite vo verzii:  KAZETOVEJ  DISKETOVEJ D40  DISKETOVEJ D80 (vybranú možnosť označte krížikom)

Priezvisko     Meno     Ulica     PSC     Miesto bydliska  
 Rodné číslo     Dátum 1994     Vlastnoručný podpis

## ZÁVÄZNE SI OBJEDNÁVAM TIETO ANGLICKÉ PROGRAMY Z PONUKY NA STRANE 42-43 (napíšte ktoré):

KS	TITUL	FORMÁT

Programy vrátane manuálu v angličtine si objednávam v tomto formáte (vybranú možnosť zapíšte do kolonky „formát“):  
 C64/KAZETA, C64/DISK, ATARI ST, AMIGA 500/600, AMIGA 1200, CD 32, IBM PC/3.5, IBM PC/5.25, PC CD-ROM

Priezvisko     Meno     Ulica     PSC     Miesto bydliska  
 Rodné číslo     Dátum 1994     Vlastnoručný podpis

## ZÁVÄZNE SI OBJEDNÁVAM TIETO PUBLIKÁCIE Z KNIŽNICE FIRMY ULTRASOFT:

<input type="checkbox"/> ks ZX Spectrum - bádateľ	á 55 Sk
<input type="checkbox"/> ks Podrobný pohľad do vášho počítača ZX Spectrum	á 85 Sk
<input type="checkbox"/> ks 40 najlepších rutín strojového kódu pre ZX Spectrum	á 90 Sk
<input type="checkbox"/> ks Počítačové hry (Historie a súčasnosť)	á 55 Sk <b>ZLAVA</b>
<input type="checkbox"/> ks Cheat & Poke (finty do 750 hier)	á 95 Sk

Priezvisko     Meno     Ulica     PSC     Miesto bydliska  
 Rodné číslo     Dátum 1994     Vlastnoručný podpis

## POZOR! ZMENA V SPÔSOBE OBJEDNÁVANIA PREDPLATNÉHO ČASOPISU BIT POZOR!

Pre zjednodušenie objednávania časopisu BIT sme zaviedli nasledujúci postup:  
 1. Na poštovú poukážku typu „C“ (je k dispozícii zadarmo na každej pošte), napíšte čitateľne vaše meno a adresu. Smerovacie číslo uveďte na všetky diely zloženky!  
 2. Vypíšte sumu podľa druhu predplatného 288 Sk (Kč) - ročné 150 Sk (Kč) - polročné. Iné sumy ako 288 Sk alebo 150 Sk nám neposielaťe.  
 3. Na opačnú stranu zloženky do kolonky „správa pre príjemateľa“ uveďte: a) druh predplatného („ROČNÉ PREDPLATNÉ BIT“ alebo „POLROČNÉ PREDPLATNÉ BIT“  
 b) mesiac začiatku predplatného (napr. „OD ČÍSLA 1/95“)  
 c) vaše rodné číslo (pre počítačovú evidenciu)

Posielajte nám sumy len za ročné (288) alebo polročné (150) predplatné. Staršie čísla objednávajte nasledovnou objednávkou a peniaze neposielaťe dopredu!

## ZÁVÄZNE SI OBJEDNÁVAM TIETO STARŠIE ČÍSLA BIT NA DOPLNENIE ROČNÍKA:

<input type="checkbox"/> 4/92	<input type="checkbox"/> 5/92	<input type="checkbox"/> 7/92	<input type="checkbox"/> 8/92	<input type="checkbox"/> 9/92	<input type="checkbox"/> 10/92	<input type="checkbox"/> 11/92	<input type="checkbox"/> 12/92	<input type="checkbox"/> 1/93	<input type="checkbox"/> 2/93	<input type="checkbox"/> 3/93	<input type="checkbox"/> 4/93	<input type="checkbox"/> 5/93	<input type="checkbox"/> 6/93	<input type="checkbox"/> 7/93
<input type="checkbox"/> 8/93	<input type="checkbox"/> 9/93	<input type="checkbox"/> 10/93	<input type="checkbox"/> 11/93	<input type="checkbox"/> 12/93	<input type="checkbox"/> 1/94	<input type="checkbox"/> 2/94	<input type="checkbox"/> 3/94	<input type="checkbox"/> 4/94	<input type="checkbox"/> 5/94	<input type="checkbox"/> 6/94	<input type="checkbox"/> 7/94	<input type="checkbox"/> 8/94	<input type="checkbox"/> 9/94	<input type="checkbox"/> 10/94

Priezvisko     Meno     Ulica     PSC     Miesto bydliska  
 Rodné číslo     Dátum 1994     Vlastnoručný podpis

Cena čísel ročníku 1992 je znížená na 10 Sk(Kč) za kus a ročníku 1993 je na 15 Sk(Kč) za kus. Ročník 1994 sa predáva za pôvodnú cenu 25 Sk(Kč).

Iné čísla, než sú vyznačené, si neobjednávajú, pretože sú beznádejne vypredané. Všetky staršie čísla posielame poštou a k cene účtujeme poštovné za dobierku, preto nám neposielaťe žiadne peniaze dopredu

Údaje v objednávkach vyplňujte čitateľne, alebo paličkovým písmom. Správnym a čitateľným vyplnením VŠETKÝCH údajov zvýšite pravdepodobnosť, že zásielka Vám príde rýchlo a v poriadku.

Objednávky pre SR posielajte na adresu: **ULTRASOFT, P. O. BOX 74, 810 05 BRATISLAVA 15**  
 Objednávky pre ČR posielajte na adresu: **OTES Computer Systems, P.O. BOX 48, 656 48 Brno 2**



# ZX SPECTRUM • DIDAKTIK • SYSTEMOVE PROGRAMY •

## ● MANTRIK - ANGLICKY (slov./čes.)

Výuka anglického jazyka prevratnou metódou. Program sa skladá z dvoch častí obsahujúcich vyše 1200 najpoužívanejších slov a výrazov.

Cena 119,- Sk

## ● MANTRIK - NEMECKY (slov./čes.)

Výuka nemeckého jazyka prevratnou metódou. Program sa skladá z dvoch častí obsahujúcich vyše 1200 najpoužívanejších slov a výrazov.

Cena 119,- Sk

## ● MANTRIK - EDITOR-PROFESOR

Tvorba vlastných výukových súborov Mantrik, v ľubovoľnom jazyku používajúcom latinku. V cene je zarátaný podrobný tlačенý manuál.

Cena 119,- Sk

## ● ZX-7

Tvorba až 8-kanálovej polyfonickej hudby! Program sa môže stať výborným spoločníkom a pomôcť pri výuke hry na klávesové nástroje.

Cena 119,- Sk

## ● DATALOG 2 - TURBO

Jedna z najlepších databáň na ZX Spectrum. Profesionálna obsluha cez ponukové menu. V cene je zarátaný podrobný tlačенý manuál.

Cena 199,- Sk

## ● M.R.S.

Najznámejší assembler a disassembler u nás. Program potrebný pre tvorbu v strojovom kóde. V cene je zarátaný podrobný tlačенý manuál.

Cena 199,- Sk

## ● BABY MANTRIK - ANGLICKY (slov./čes.)

Program nadväzuje na známu sériu výukových programov, je však určený hlavne pre deti. Okrem textu všetky vyučované výrazy aj zobrazuje!

Cena 89,- Sk

Programy z ponuky dodávame výhradne na originálnych kazetách, alebo disketách na dobierku a k cene účtujeme poštovné.

☐ program nie je k dispozícii na kazete

☐☐ program nie je k dispozícii na diskete

Objednávky pre Slovensko:  
ULTRASOFT, P.O.BOX 74, 810 05 BRATISLAVA 15  
Objednávky pre Čechy:  
OTES COMPUTERS SYSTEMS, P.O.BOX 48, 656 48 BRNO 2

## ● TEXT MACHINE

Kvalitný textový editor, ktorý premení Váš počítač na elektronický písací stroj. Tlač je možná na všetkých známych tlačiarňach.

Cena 289,- Sk

## ● SCREEN MACHINE

Profesionálny grafický editor, umožňujúci tvorbu a editáciu statických obrázkov. Vytvorené obrázky možno exportovať do TEXT MACHINE.

Cena 289,- Sk

## ● DTP MACHINE UTILITY

Súbor množstva neoceniteľných podprogramov, ktoré podstatne rozširujú možnosti programu TEXT MACHINE. (Tvorba rámkov, semigrafiky)

Cena 259,- Sk

## ● DTP MACHINE - PROFESIONAL PACK

Kompletný systém DESK TOP PUBLISHING, ktorý sa skladá z predošlých troch programov. Pri kúpe DTPM PP ušetríte takmer 100 korún!

Cena 739,- Sk

PROFESIONAL PACK  
DTP MACHINE



## ● SOUNDTRACKER

Vysoko profesionálny program pre tvorbu trojkanálovej hudby na čipe AY-3-8912. Nenahraditeľný doplnok k zvukovému interface MELODIK.

Cena 199,- Sk

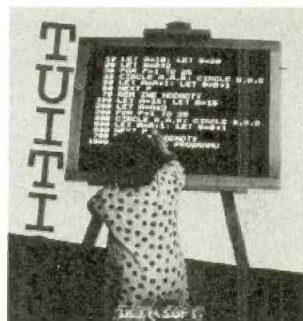
SOUNDTRACKER



## ● TUITION

Prepracovaný interaktívny systém na výuku programovacieho jazyka BASIC. Obsahuje množstvo výukových lekcií a názorných praktických príkladov.

Cena 199,- Sk



Nič  
na svete  
sa  
nevyrovná  
Infernu.  
Nekonečná  
zábava.  
Nekonečný  
strach.

DIGITAL IMAGE DESIGN

ocean®

ULTRASOFT®